

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
2011
08 Aug. 月号
总第三十四期
零售价25
推广价20元
封面故事 『坛娘计划Z』
4GB DVD光盘
NICO动画月报视频资料
BabyPrincess OVA 3D版
Steins;Gate中文影像版28-31
七尾奈留画集
同人游戏精选
新作速递
初音岛D.C.Ⅲ
天使の羽根を踏まないでっ
未来ノスタルジア／戦国天使ジブリール
红白巫女的神秘身世考
幻想乡不可思议的巫女
博丽灵梦的疑难设定考
电击G's200号纪念企划
Baby Princess 全揭秘
创造伪娘渡良瀬准的萌系厂商“风车社”全面回顾
『Hyper→Highspeed→Genius』
的绝地反击与ういんどみる的十年风雨
冲绳少女画师的成长与"马戏团"黑历史大揭底
TMA新作情报
汁波蜜水共一色
小圆与炮姐齐射
猫与绸带
与追逐色彩的旅人
七尾奈留，一个最熟悉的陌生人
精美中国原创同人海报
STOCKINGQ版纸模
33期妹红纸模的靴子



新房默示錄
Shinbou Apocalypse
二次元狂熱出品
定价:39.8元
『魔法少女小圆』全考据
『魔法少女小圆』的声色世界
豪华赠品
大量精美海报
『魔法少女小圆』QB契约记事本
DVD光盘『魔法少女小圆』高清动画全集收录
满载黑黄白历史的
新房昭之伪编年史
100种特色表现方式解读
新房昭之作品系谱 1994-2011
画话化一体
新房昭之的坚持与SHAFT的品格
32部全年龄
5部里番全解析
新房昭之的镜头语言与演出特点
的作画艺术和团队

二次元狂热

2011 年 8 月号 / 总第 34 期



本期封面作者：迷肘
本期封底作者：SOLA

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：小野喵子、余小鱼、石榴
特约校对：CLaz

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价 :20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

【音乐欣赏】
凯瑟琳 OST

【视频精选】
NICO 动画月报视频资料
BabyPrincess OVA 3D 版
Steins;Gate 中文影像版 28-31

【CG 欣赏】
神採り Alchemy Meister 游戏 CG&OP、ED 动画
七尾奈留画集

【日本同人游戏精选】
DiadraEmpty1.54
東方活劇綺談 ～ 第弐幕
双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN- 2011 春季体验版

Contents

2011.08

腾讯动漫 动感新时代
首席网络合作媒体 首席平面合作媒体







内容合作伙伴
合作同人社团

河蟹子の相谈室

图：萌焰

●在此河蟹子要想广大读者说一声抱歉，由于我们工作的失误，上期部分藤原妹红的纸膜少了第九张的鞋子（为什么偏偏是⑨我们也很奇怪），给很多读者朋友造成了麻烦，在此深表歉意。为了弥补我们的过失，这期的纸膜中特别附上了丢失的鞋子，请大家快给可怜的妹红穿上鞋子吧（对不起～）。

●我们淘宝网店改版优惠政策不知道大家有关注没？从8月开始，我们的官方网站也会上线（http://www.aspot.cn），大家可以更方便地在网站中进行书刊的购买，接下来还会有更多商品周边上线，尽请期待～

●现在做纸模的读者朋友越来越多啦，今后我们会每期选一些优秀的作品刊登，也澄清下很多朋友关于纸模究竟能不能做出来的疑问……只要有耐心和技巧，肯定可以的！宅男们甚至可以借机让心仪的女孩帮忙，获得接近她的机会……咳咳，那么，有得意的纸模作品，欢迎拍照后发到liao.huiqi@gamespot.com.cn

（From 河蟹子）



第35期封面：尼斐提斯守护，出自『Oblivious Garden』(Corypheesoft出品)
第35期封底：究金，出自『Carrot Girl』(白梗组出品)

D：其实我是活人 男 16岁
From：吉林市

学校指着我们出升学率，没日没夜的考试，自习都是随机的，只能回家半夜定闹钟起来看2DM。我发现一条会被喷死的真理，如果所有女生都百合，那么男的就只能搞基了。

：这位同学你在艰难的条件下居然发现了一条如此精妙的真理，小女子佩服得五体投地啊 = =|||

ID：hbkeat 男 16岁
From：吉林市

河蟹子你是不是打错字了？是纸模不是纸膜呀！有木有这回事啊！有木有！话说纸模是怎么了，麻美学姐我不说神马，可为神马还加了个“首级可拆卸”的附注啊！

：关于纸模还是纸膜，大家都懂的，就不要挑明了嘛，多哈慈卡西呀。另外经鉴定，这个读者和楼上的活人同学是好基友，你们一定要好好搞基啊！

ID：御宅大豊男 18岁
From：河南郑州

最近一听到加藤英美里的声音就有种抵触感，补习化物语的时候，多次产生了按电源走人的想法，这算是小圆脸病吧……个人觉得QB长得挺可爱的，拟人化的话……







：其实加藤英美里在声优里面算是长相很可爱的了，所以放下你的成见吧，QB 虽然邪恶，但是他是个合格的推销员啊，而且错的是他而不是里面的人呐！

ID：蛋青玉 女 17 岁
From：武汉

第一回写回函就要我拼命吐槽么……史上从未有过的事情发生了！妹红没有脚啊没有脚！没有脚叫她怎么站啊，没有脚让我非常不爽！纸模我都做了好多个了，没做的也都好好保存着，特别是东方的，大家都在，你让妹红怎么活！总之不是我这一本，本本都差脚啊，到底怎么回事？下期会补上吧，一定会补上吧！不补对不起我这新高三生啊！

：由于上期纸模的页数前所未有的多等客观原因以及主要是编辑疏忽了的主要原因，纸模缺了一页，我们在这一期为大家补上了，希望大家见谅，以后会避免类似情况出现的，谢谢读者的批评指正。

ID：小桃 男 16 岁
From：北京
QQ：415205673

河蟹子酱，中考完了，开玩了！跟 GF 去玩各种事了，祝愿我攻略 N 个 Gal 吧！

：闪光弹的惯例就是拖出来给大家批斗，管你是现实彼女还是脑内彼女！

ID：魔法少女亚莉亚 男 16 岁
From：湖南长沙
QQ：506176779

只想说，河蟹子真实太伟大了，把千华大大的真人爆出来了。其实在贴吧的我们一直以为他是母的，还有那实习美编在旁边干什么呢……

：千华是老师，大家要尊敬他！（喜欢看比利视频以及跳搓毛巾舞的美编姐姐泪流满面

ID：罗鹏 男 18 岁
From：重庆铜梁

有腐线的工口游戏玩的我心惊胆战——亚瑟王的胸甲

：你玩的是“交叉日”那个搞基游戏么……另外恭喜你，新世界的大门向你敞开！

ID：罗艺 男 18 岁
From：重庆铜梁

我们则地方比较偏僻，以前走遍全县断定卖 2DM 的只有一家小报亭，就在半年前，断货了。在郁闷至极的半年中，我不断诅咒编辑部和抢我书的人，现在看来实现了！于是希望我还能买到下一期。

：这算是灵异事件么，两位读者都来自重庆铜梁还都姓罗，你们是失散多年的兄弟么。还是说楼上的就是买走了你的 2DM 的最熟悉的陌生人呢。



◀手臂婴儿肥了真不好意思（抱头（by in 酱）

近期同人活动资讯



ID：长门黑子 女 13 岁
From：四川乐山

魂淡，老朽的第一次回函没有被抽中啊，人家的第一次（捂脸）。可以怀疑一下吗，河蟹子的真实身份其实是宅男＋兄贵吧？女生怎么可以做工口元这种杂志的主编呀！

：（河蟹子跑到角落种蘑菇去了，jedi 乱入）编辑部的兄贵角色当然是触手无双的本人了！

ID：贝尔蒙特
From：上海

江南的梅雨时节还历历在目，转眼又到了动漫游戏展会密集的夏季！为什么我已经没有第一次参加动漫游戏展会那么高的热情、兴奋、激情以及感动了？是相关展会太多了？是展会的内容乏善可陈？还是与我成为骑士王有关？

：最后似乎混入了奇怪的东西，孩子，你的中二病不轻，要好好治啊！

ID：张雯丽 女 17 岁
From：辽宁抚顺
QQ：245438861

为什么我对桐乃这么没爱呢，她只有傲没有娇吧喂！哪有几个 BT 妹子动不动就扇自己老哥耳光的！有京介这么好的哥哥还不知道珍惜 TOT，果然吾辈还是萌软妹子人妻幼驯染麻奈实，各种美好啊！娶妻如此，夫复何求啊 TOT 以及佐藤聪美声音各种软各种甜！

：大概女生和男生的视点有些不同吧……不过貌似作者伏见司最中意的是最高大的纱织呢……

ID：霖诺轩 男 16 岁
From：未知

父母去过二人世界了，临走前卷走了一切食品，然后把每天的伙食费 25 元分开藏放，每天告诉我位置。为了买 150 元左右的杂志，我已经连续 6 天只靠喝水度日了．据伊斯兰教规，吃过猪肉的人空腹三天就能领个信伊斯兰教的妹子回家（大误－－）河蟹子，我这六天攒的钱有三天供给你们了，是不是该送我个信奉伊斯兰教的妹子呢？

：你要求的萌属性太过独特，目前暂时无法提供……

Real Onion News in 3D World
蛋疼囧新闻

文 / 秋叶 责编 /JEDI



宪法也能萌，萌化日本国宪法本来袭

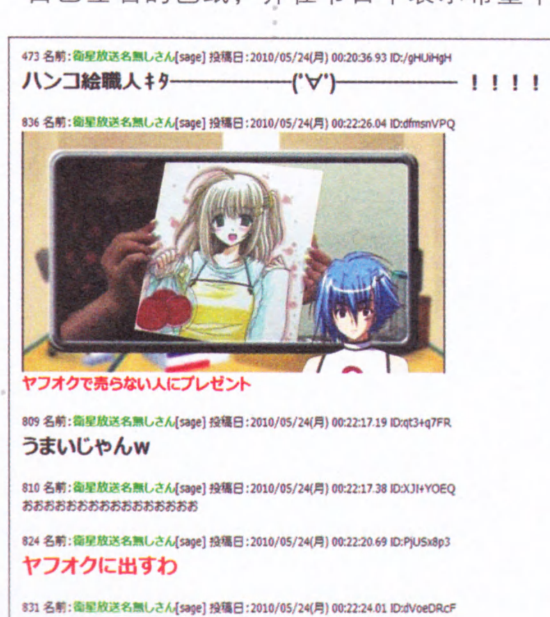




此前曾经出版过『萌萌气象学』、『萌萌宇宙本』、『萌元素周期表』等“萌化记忆”系列书籍的 PHP 研究所最近又为大家带来了他们的最新力作——日本国宪法拟人本『Constitution Girls 日本国憲法 萌えて覚える法律学の基本』，作为系列书籍的第六弹，本书将日本的宪法进行了拟人化处理，由萌度满点的宪法娘为读者讲解宪法，帮助大家轻松愉快地记住国家的基本法。书中共收录了 11 章 103 个条目的法律条款，配合萌妹子的贴心解说，相信读完之后你可以轻松愉快地跨越司法考试的门槛。另外值得注意的是，本书中彩图部分的妹子们都是乳量十足的御姐，果然提到法律什么的就会联想到律师，然后这种 OL 系角色也只能由漂亮而危险的大姐姐来担当了呀。

签名色纸终遭转卖，西又葵发微博抱怨

6 月底的某日，西又葵老师在推特上抱怨说自己在录制“MAG ネット”这档节目的时候作为礼物送给观众的签名色纸被中选的人拿到雅虎上拍卖了，自己非常伤心。事情的大致经过是这样的，去年 5 月 23 日西又葵老师作为嘉宾参加了 NHK 的「MAG・NET ~ Manga・Anime・Game 的现场 ~ 」的节目，当时抽选了一名幸运观众赠送了自己签名的色纸，并在节目中表示希望中选的人不要把自己的签名色纸拿出去转卖。后来中选的人还在推特上表达了自己拿到签名色纸的喜悦心情，并和西又葵老师做了一番互动。结果不知道因为什么原因，在一年多以后，这位中选者最终还是把礼品拿到雅虎上卖掉了，西又葵老师自然感觉自己被 FANS 背叛了，于是发表了上述的微博，同时表示自己以后都不知道要不要再画签名色纸了。当然，对于一向行事高调的西又葵老师的这条微博，很多黑她的人则认为她是借机炫耀自己的签名色纸能卖出一个好价钱。



受邀出演塞尔达传说广告，翔子姐姐继续自 High



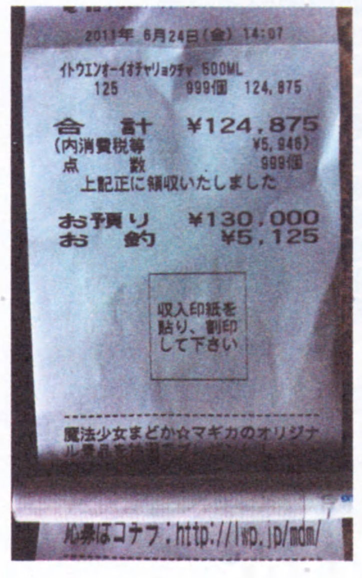





上个月报道过的中川翔子在入手 3D 版塞尔达传说之后狂喜乱舞的新闻又有了新的后续发展，大概是游戏厂商也被真・FANS 翔子炭感动了吧，他们便邀请翔子姐姐出演这款游戏的商业广告，结果翔子姐姐又是一阵自 high，在博客中上传了一组新的狂喜乱舞的照片，美其名曰“塞尔达之舞”。能够为自己心仪的作品出演广告想必是很多人内心的梦想，而翔子姐姐此次能够得到游戏厂商的青睐除了和自身的名气有关，她对于游戏怀抱的一颗热忱的心大概也是被相中的一大要因吧。不过在看了前后两组奇怪舞蹈的照片后，大家是不是对即将制作的广告中将要出现的镜头产生兴趣了呢。

Lawson、伊藤园共推“小圆脸”，土豪宅购入 999 瓶

小圆脸带来的热潮从年初开始一直持续到了现在，在动画已经完结之后，各个领域的商家们也开始发动自己的智慧，开始榨取这个品牌的剩余价值。日本著名的连锁便利店 Lawson 曾经做过多次动漫主题的促销活动，这次自然也没有落后，他们联合饮料品牌伊藤园推出了魔法少女小圆的促销活动，活动在 6 月 21 日 -7 月 18 日的期间内进行，在 Lawson 店内购买指定的 20 多种伊藤园饮料的顾客可以抽取原创的小圆角色景品。这一促销活动本身并没有什么特别值得一提的地方，只是 Lawson 的例行公事而已。不过宅傻钱多速来的真理再一次得到了验证，有狂热的阿宅把自己买了 999 瓶饮料的商品小票公开到了网上，总共花费了 12W 日元之多，实在让人叹为观止。





德岛阿波舞祭动画海报再临，首次进行公开贩卖

关于德岛阿波舞祭相信长期关注本刊的读者一定不会陌生，该活动的运营委员会从两年前开始就一直和 ufotable 公司合作制作祭典的宣传海报，而之前的海报由于并不会进行公开贩售，可以说是无法入手的神物，也因此在第一次采用空境主题的阿波舞祭海报的时候发生了几起海报失窃的事件。今年的阿波舞祭中，祭典的运营方再次邀请到了多位 ACG 相关的作家制作了 2011 版的宣传海报，在这幅海报中，有武内崇绘制的 SABER，huke 绘制的黑岩，中村悟绘制的草薙素子以及须藤友德绘制的两仪式出场，此外还有德岛县的吉祥物以及德岛新闻社的角色登场。今年的海报一改往年不公开发售的传统，将以每张 1000 日元的最低价进行拍卖，拍卖所得金额扣除 500 日元的制作费用后将全额捐给大地震的受灾地。看来这又将是一场“腥风血雨”的拍卖大战啊。



西又葵“萌布丁”真人化，声优组合将推出主题歌 CD

虽然西又葵大妈被一大批喷子黑得很厉害，不过由她绘制插图的那些萌商品还是卖的很好，也难怪她总是高调行事了，毕竟是有高调的资本的。今年三月，继萌西瓜、萌草莓、萌大米等萌商品之后，西又葵又应北海道的糖果生产商青华堂的邀请为该公司生产的布丁绘制了拟人化的插图，结果这款“Milky Gold”布丁在随后的几个月一直保持着稳定的高销量，每个月都能卖出 1 万 2000 多份，自然让生产商喜笑颜开，对西又葵老师佩服得五体投地了。也正因为商品的销量喜人，厂商还进一步制定了这款布丁的真人化企划，为包装封面上的两位少女请来了两个偶像声优代言，并且还制作了主题曲 CD 等周边产品，其中青羽凛々由井上みゆ配音，華山雪的声优则由群众从 360 位公开应募的声优中票选出的東條あや担当。此外，在整个企划中还有偶像声优山本麻里安负责故事脚本，COSPLAY 圈的名人綾川ゆんまお负责服装设计，可以说是全方位地吸引着顾客们的眼球。







R-15 尺度过激，部分电视台紧急中止放送



伏見ひろゆき老师撰写的轻小说『R-15』在夏季新番的大潮中堂堂登场了，小说自 09 年 7 月开始连载至今已经出版了 8 卷，并且还顺利地改编成了动画，这等战斗力实在让人瞠目结舌。不过，动画版的播出并非一帆风顺，就在动画 7 月 9 日在神奈川电视台开播以后，官方网站第二天突然公布了部分电视台紧急中止放送的公告，理由只是一句暧昧的“因为诸多的事情”。虽然官方并没有明确的说明，不过大家也都对于这“诸般事情”也是心知肚明的了，无非是因为某些大人物觉得动画的某些内容过激，才会做出以上决定吧。毕竟故事中的主角明明是个高中生却当上了工口小说家，为了取材会对身边的同学做出什么事情还真难以预测。说到这里，又想起一部名叫『讨厌写官能小说的女孩吗』的轻小说，看来业界正逐渐走向擦边球化的深渊啊。

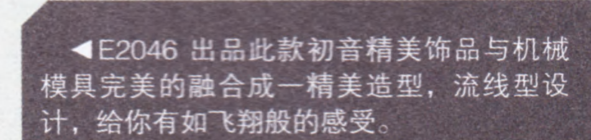
JumpSQ 作家集体参加赈灾义卖，矢吹老师拍出最高价

JumpSQ 编辑部号召旗下的漫画家们一起参加雅虎拍卖举行的“东日本大地震 慈善义卖”活动，他们拿出的拍卖品是旗下人气漫画家们的签名插图，这些漫画家们的号召力非常高，大部分的拍卖品都从登录以后就被拍出了非常高的价格，而在一系列的拍卖品中，矢吹健太郎老师的作品拍出了最高的 1223000 日元，其他漫画家的签名插画也被拍到了几十万日元。在灾后重建的过程中，这些 ACG 领域的从业人员用自己的行动给喜爱他们的 FANS 们做了很好的榜样，也给受灾的群众们带来了心灵上的抚慰。








◀E2046 出品此款初音精美饰品与机械模具完美的融合成一精美造型，流线型设计，给你有如飞翔般的感受。

◀手指自然舒展，腰部纹理褶皱细致逼真，其它小部件绝对锦上添花，从后背伸出貌似推进器般的拉风键盘，细节制作让人乍舌！漂亮性感短裙及如御风飞行般的巧妙造型设计，无不惹人喜爱。

◀造型非常拉风，前倾身体，重心前移，让大部分重量集中在头部和身体前端，以脚上连接点着力，动感十足。

Title

产品名称： 初音 VN02 mix（涂装完成品）
高度： 26.00 cm
重量： 2.30 kg
配件数量： 7 件
比例： 1/8

初音 VN02 mix
E2046
手办绿色旋风席卷而来！

■文 / E2046 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 小野喵子

▶目光坚定地凝视前方，配上酷到家的表情，你一定会被迷倒。原作之耳机变成特殊时尚发饰。长发向后飞舞弯曲，极具速度感，采用透明材质制作，更添美感。

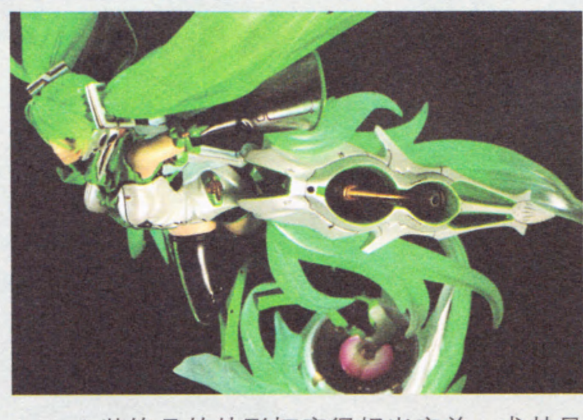
◀与贫乳不同的是，御姐要求凹凸有致。胸部和臀部的打磨很细致，既没有肉片凶器那种闷油的形状，但又坚挺；双腿用筒袜进行对比，显得细长但是又具有肉感。整体身材达到标准的黄金分割点。



◀长发如三千绿丝般飞舞空中，全身散发着不可抵挡的冷酷气质！五官如利刀雕刻而成般立体分明，有棱有角，脸俊美异常，散发着强烈冰冷气息。



▲从颈部延伸到胸部之装饰，无一不表现其潮流前瞻性！裸露香肩很是性感，各处细节也是做得相当到位！在急速下自然向后摆的胳膊，以及黑色半透明袖子，令作品更活灵活现，生动传神。



▲装饰品的外形打磨得相当完美，尤其是两面的音响设备很有科技感；色彩分配很均匀，每条刻线都将层次感凸显出来。



▶脸型、鼻子和嘴唇打磨得很细致，通过阴影显现能细致地显示出脸部轮廓；眼球、眉毛和眼线绘制得比较生动，基本没有瑕疵。总的来说，整个面部打磨和绘制还是将御姐气质凸显出来了。



▲小巧鼻子下是厚薄适中的嘴唇，好看地轻抿着，漾着另人目眩之美感，眼睛深邃得看不到底，戒备地盯着正前方，带出勇往直前之气势。



▲整体分色效果极佳，尤其是衣服褶皱与面部特征打磨得十分到位，在任何角度的灯光下都可以比较完美地分出层次感；附属物品也制作得很精美；每一个部位的结合处并没有突兀，呈现立体感。整体上凸显出了性感御姐的气质。



▲皮短裙与长筒袜的抛光上色很符合现代姐控的审美观。裙子上绿色的分线恰好将最诱人的部位遮掩但又不影响曲线；并且显示出了那么一点点诱人遐想的地方。



▲此次 Gathering Surprise 为加强头发迎风飘逸效果，从头到展示台皆采用大量透明部件制作，带出强风迎面而来之势，绝对值得珍藏。



时隔五年 樱花纷飞的冬季再次到来

■文／千华 ■责编／秋叶 JEDI ■美编／晗酱

Story

初音岛上樱花全年盛开的神秘现象已经是久远的过去，如今这里已经成为一座四季分明、自然丰饶的小岛。故事的主人公风见学园附属二年生芳乃清隆与5位女孩子一起展开着新闻部的活动。不过，现在的初音岛并不像以前那样充满了各种怪异事件，没有太多值得报道的题材，因此他们通常就是在活动室里打发时间而已。

就在这个冬季某一天里，初音岛的樱花突然全部盛开了，更让新闻部成员意外的是，他们的手机同时收到一条短信。发信人不明，内容是：『若樱花盛开了，就在我们约好的那地方——』，后半文字被加密了看不出是什么，而发送日期竟然写着1951年。

这时，新闻部部长兼清隆的学姐森园立夏突然宣布，樱花异常盛开以及来自过去的短信，这些谜题都将由新闻部来解决——

Information

早在2009年11月初，马戏团就已经宣布要制作『D.C.III』，直到今年春天才陆续放出情报。尽管马戏团靠山吃山的曲艺商法一直没间断过，但对期待完全新作的玩家来说，无疑已经望穿秋水了。

距离系列第一作已经快过去十年时间，如今时过境迁，当年创造了『D.C.』的黄金阵容成员早已各奔东西，不过好歹本次STAFF依然都是与系列关系颇深的人。たにはらなつき便是从『D.C.』第一作的FANDISC『D.C. White Season』中加入马戏团的画师，他在七尾奈留离开马戏团之后便担任了系列的主要人设和原画。而另外三人则都是日本的设计制作团体EDEN'S NOTES的成员。画师鹰乃ゆき则是从『D.C.II P.S』参与马戏团的工作并在完全由新人制作的『Princess Party』中转职为原画家，目前也经手了不少『D.C.』系列作品。而负责剧本主笔的雨野智晴、たけうちこうた两位写手也从『D.C.II』开始为本系列撰写了大量游戏，广播剧剧本。因此我们不必担心这部即将到来的正统续作会“不像『D.C.』”。

从目前公布的情报来看，本作中人物造型，校服款式以“初音岛”，“樱花”，“新闻部”等等关键词都让人联想到前两作，于是本作与前两作的联系就成为FANS们讨论的一个热门话题。看了人物介绍后我们就能明白，虽然有三位女主角明显留下了前作中主要人物的影子，但有两人判断不出来路；而为大家熟悉的，几乎可以成为系列代表的朝仓家族以及白河家族竟然不翼而飞（或许在下一批信息中出现）；芳乃家虽然存在，却



◎森园立夏 Morisono Rikka

风见学园附属校三年生。她光彩照人的外表，性格开朗，天真烂漫，在学校里人气很高。担任着官方新闻部的部长，喜欢恶作剧，好奇心旺盛。其外形设计极像贯穿前两作的重要人物芳乃樱，但姓名上却看不出任何联系，正是因此，在官方介绍中她说的那句“不愧从前世开始就是我的恋人”更让人浮想联翩。



◎葛木姬乃 Katsuragi Himeno

风见学园附属校二年生，家住清隆家隔壁，是清隆的同班同学兼青梅竹马。在学校她是一个清纯可爱，容易激起他人保护欲的女孩子。与清隆有如兄妹一般一起长大，但由于某个事件而相互之间产生了异性的意识，两人的关系变得尴尬起来。形象和设定分别与前两作中的妹系女主角音梦和由梦相仿，但姓名也是完全不同。



◎芳乃夏露露 Yoshino Charles

风见学园附属校三年生。主人公清隆的堂姐。她从小在国外长大的混血儿，3年前才来到初音岛与清隆一起生活。尽管家务事并不算那首，但却非常娇惯清隆。她的形象对应前作中为故事画上完结符号的女主角爱西亚（アイシア），但姓氏却是芳乃……总之，她是目前唯一一个设定上与前作相关联的角色。

带来了更多谜团。而去年年底发售的圣诞 Fandisc『D.C. Dream X'mas』中出现了不少有意为新作铺垫的元素。譬如其中爱西亚在剧情中透露她的奶奶名叫夏露露，那么本作中这位姓氏芳乃的女主角的身份就显得很可疑；以前的作品从未对故事发生的年代作交代，而这款FD则说明了前两作的时间分别是2002年和2053年，但是最新作目前却没有讲明发生在哪一个时间点，马戏团很可能在这方面再做文章。另外，本作与『uni.』的关系或许也是一个值得期待的话题。当然了，不管我们现在做怎样的推测，官方轻描淡写的几句话就可能将我们全部推翻——谁叫这是剪不断理还乱的『D.C』呢。

马戏团社的一把手，几乎负责监督制作了『D.C.』系列所有作品的tororo团长在去年9月宣布引退，以专心投入公司营运。当时他刚刚监督完成与『D.C.』极大关联的『uni.』，颇有谢幕之作的感觉，这令很多Fans都担心今后『D.C.』系列的走向。不过如今他又再次执鞭『D.C.III』，并在官方主页和ACG杂志『コンプティーク』上留下了特别发言，也算时一剂强心针。根据『D.C.D.X』内的“暗示”，这部十周年的作品在今年圣诞之前应该没有希望与我们见面了，而惯例的“完全版”可能就更得耐着性子去等了……



◎瑠川莎罗 Rukawa Sara

跳级升上风见学园附属二年级的高材生。她做事踏实，很懂礼貌，对同班同学也带上敬语说话。不过偶尔也显示出顽固的一面。



◎阳之下葵 Hinomoto Aoi

风见学园附属一年生。从小体弱多病频频发烧。可是她却性格开朗，从不输给病魔，总是像太阳一样向着周围挥洒笑容。

天使の羽根を踏まないでっ

■ 名称：别踩天使的翅膀
■ 奇跡と魔術の創世 AVG
■ 制作公司：MEPHISTO
■ 原画 / 角色设计：蛇足せんたろう
■ SD 角色：ヨダ
■ 剧本：朱門優，ほしまる（辅助）
■ 发售日：2011 年 7 月 29 日

Story

神的侧席已经空出来了，而被允许坐在那个位置上的，只有“μ”一个人。

“世界将会走向灭亡”，做出这种结论的预言者从古至今不胜枚举，然而他们都只是些骗子而已。但是，就在现代，在距今不远的未来，这个预言变成了现实，面对真的即将到来的世界末日，人类束手无策。

可就在这时，拯救我们的救世主降临了，一开始被所有人认为和那些预言一样而被当成冒牌货的神，却实实在在地拯救了这个世界，伴随着这一连串事件的发生，这座“聖ソルイルナ学园”也开始备受瞩目，因为神将在这挑选特别的存在“μ”。所谓 μ 是拥有能够坐在空出来的神之侧席的资格，并且拥有在神的耳边诉说愿望权利的人，也正是 μ 许下了拯救这个世界的愿望。

而整个故事，就从我的大小姐希望进入这所学校就读开始……

天使の羽根を踏まないでっ

■文 / 秋叶 ■责编 /JEDI ■美编 / 晗酱



世界观设定 World

太阳的世界观

这个世界因为伟大神明实现了“μ”的愿望而得救，而这位 μ 正是从聖ソルイルナ学园这座建在被认为是圣地的学园中挑选出来的。来自世界各地的年轻少女们聚集在也被称为“太阳的学园”的学园里，每天努力地学习。为了培养学生的自立心，学园生活中的方方面面都是由学生们自己维护运作起来的，比如高年级学生教育低年级学生的“花冠”制度，正是其中的代表。位于学园少女们顶峰的，正是太阳的学园学生会，她们被称为“夜明けの令嬢（黎明的大小姐）”。来到这所学园学习的学生们，无一不是在无比羡慕和些许妒忌的感情之中以那遥远的顶点为自己的目标。因为距离 μ 最近的也是那个顶点。

神注视着在学园里发生的一切，然后也会时不时地发挥自己的神力，虽然这些只不过是神的一时兴起，但神的大发慈悲成了这个世界以及世间万物赖以生存的力量。而能够得到这神之力量的人，才会被授予与神之侧席相配的 μ 的资格。神的力量是如此超乎常理，凭借神的意志才能实现的森罗万象，我们怀着无比的崇敬将这些现象称之为“奇迹”。

然而，被认为是圣地的聖ソルイルナ学园不知为何并不是只有一座，而另一座学园的名字是“月之学园”。





月亮的世界观

和聖ソルイルナ学园比肩的另一座学园，在月之学园中，到处弥漫着能够使到整个学园隐藏在黑夜当中绝对不会被阳光照到的法术的气息。在这里的天空能够浮现出来的，也就只有微微的月光了。在这座月之学园，三种作为维持均衡根本的魔术被作为知识传授着——“双鉗（ミリアーデ）”、“蛇吾（ゲシュヴィント）”、“零（シュラーゲン）”，可以说只有在这被称为御三華（レジメント）的三种魔术中选择一种之后，在月之学园的生活才算真正开始。不过在“六月的决定”之前，所有的新生都不属于任何一种而是被归到一起，直到做出决定之前，每个人只能在一旁看着御三華相互斗争。

如今，支配着整个学园的是“双鉗”，“蛇吾”被踩在脚底下，而“零”则完全藏了起来。在月之学园，力量，是唯一的真理，这里对 μ 有着完全不一样的定义。

“那并不是为了坐在神的侧席，也不是为了能够在神的耳边细语。那个席位不过是个垫脚石，一块为了成为比神更崇高的存在的垫脚石。因此那个是革命，是篡夺，是弑神。杀了旧神，然后成为新的神君临天下——这才是真正的‘μ’”。

Feature

新厂商 MEPHISTO 的处女作『天使の羽根を踏まないでっ（不要践踏天使的翅膀）』由朱门优发起企划，并且把自己从处女作开始做搭档的ほしまる拉来帮忙，还拉来了一起制作『朝色』的画师ヨダ为本作担任 SD 原画。朱门的想法是把一群想要做出有趣的游戏的制作人聚集到一起，通过制作一部优秀的作品来让新品牌能够深入人心。

MEPHISTO 的这部处女作有着一个非常奇妙的设定，在游戏的序章中，玩家需要选择让男主角进入太阳学园或是月之学园，之后的故事将会是完全不同的发展，由于两座学园的气氛完全相反，故事的气氛也将有着非常大的区别。此外，男主角扮女装混入女校的桥段虽然似曾相识，却也是一个不错的看点，担任 SD 原画的ヨダ曾为『少女爱姐姐』绘制 SD 原画，相信这部作品中也会通过类似的有趣演出给玩家带来不小的乐趣吧。

未来ノスタルジア



■文 / 秋叶 ■责编 /JEDI ■美编 / 晗酱

Story

男主角工藤阳一是一位可以隔空移动小物件的超能力者，但是这种能力并没有让他的生活出现什么异常，他还是过着非常平稳的学园生活。某一天，突然有一位自称是从未来而来的少女出现在了他的面前，并且还进一步表示自己在未来甩了阳一。以此为契机，阳一开始了和一对双胞胎姐妹的同居生活，并且又邂逅了一位对自己抱有敌意的超能力少女，生活开始向未知的方向发展……

未来ノスタルジア

- 名称：未来乡愁
- 类型：未来も過去も愛してる ADV
- 制作公司：Purple software
- 脚本：鏡遊、tiro
- 原画：克、siki
- 发售日：2011 年 8 月 26 日発売予定









Feature

Purple Soft 出品的本作，是一部以超能力者为主人公的学园恋爱 AVG，故事以主人公邂逅从未来而来的少女为开端，他的命运也因此发生了转变。虽然作品看似包含了些微的神秘以及 SF 要素，不过故事主要还是将描写的中心放在主人公和女主角们充满欢乐及泪水的恋爱之上。

剧本方面，PurpleSoft 请来了曾经为该社的『为了见到明天的你』系列担当脚本的鏡遊，作为自由脚本师的鏡遊此前为 minori 的 ef 系列以及 eden* 等作品撰写脚本，而与他合作的 tiro 则是 PurpleSoft 自家的脚本作者。本作在原画方面更有吸引力一些，人物设定精美，值得期待。而作品中的五位女主角也涵盖了各种属性，除了来自未来而且还甩了男主角的杏奈以外，还有黑长直超能力少女春日伊织，大小姐幼驯染羽鸟诗以及双子姐妹工藤野乃、工藤日奈乃，男主角和她们之间的互动也将是本作的一大看点。

戦国天使ジブリール



■文 / 秋叶 ■责编 /JEDI ■美编 / 晗酱

Story

自从双子恶魔マイマイ和メイメイ引起的骚动平息之后，剑人、もも、葵、ユズハ 4 人又过上了平稳和睦的日子。在大家期待已久的丘学园学园祭的第一天，剑人的班级将举办“战国女仆咖啡店”，もも等人的战国武将打扮轰动了全校，学园祭的气氛也渐渐高涨起来。休息时，剑人与女主们谈笑着回到了教室，但在教室中出现了本应禁闭在天国的マイマイ和メイメイ，她们为了向ジブリール复仇，带着强大的帮手逃出了天国，那名帮手的名字则是“第六天魔王”。

虽然もも等人变身成ジブリール与敌人战斗，但魔王的力量与マイマイ的失误导致了历史因果律的崩坏，在教室里的所有人都穿越到了稍稍有点奇怪的战国时代……



戦国天使ジブリール

- 名称：戦国天使 Djibril
- 类型：ADV
- 制作公司：frontwing
- 原画 / 角色设计：空中幼彩
- SD 角色：山田石人
- 剧本：橘ぱん / 和泉万夜 / 肩美たけゆき / 鳴海瑛二
- 发售日：2011 年 7 月 29 日

Feature

frontwing 年初发售的十周年纪念大作『灰色的果实』取得了不错的成绩，半年之后，他们又为大家带来了“魔界天使”系列的最新作『戦国天使ジブリール』。『灰色的果实』的原画由社内的当家画师之一的フミオ担当，并请到渡边明夫助阵。而作为 frontwing 原画部门的另一支柱，空中幼彩一直负责社内的主打作品“魔界天使”系列，在 10 年 4 月的『魔界天使 4』之后，这次的故事中，主人公们穿越到了日本的战国时代，展开了一段奇妙的冒险。

除了作为系列最新作能够吸引到大批的老 FANS 之外，战国时代的题材也是吸引玩家的一大卖点，相信本作将像兰斯系列中的『战国兰斯』一样为系列作取得新的辉煌。

微笑动画月月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 /Eno
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 余小鱼

我胡汉三又回来了！（误）上一期因笔者各种事务无暇脱身而使得本栏目在杂志上突然消失了一期，本期自然不敢延误！进入暑假，nico 上的“夏厨”也开始活跃，无论是投稿还是再生都热闹了不少。不过最令人惊讶的还是七月新番的某匹黑马突然走红，详见下文哦！

Nico 流行！

Nico 动初期风味！？歌王子弹幕空耳势不可挡！





七月新番如期开播，令人意料之外的是由乙女向游戏改编的动画『うたの☆プリンスさまっ♪ マジ LOVE1000％』（歌之王子殿下 真爱 1000％）却凭借第一话的 OP 一炮走红。在第一话开头，伴随着女主角泽城的独白，横空出世的剧中男主角六人组成的偶像团体“ST ☆ RISH”（声优：寺島拓篤、鈴村健一、谷山紀章、宮野真守、諏訪部順一、下野紘）衣着华丽边唱边跳，灯光效果炫目十足的 LIVE 舞台与台下少女们不绝于耳的尖叫顿时让观众们大吃一惊。虽然加入舞蹈的主题曲在近几年的动画中有不少成功的先例（如 SOS 团舞、神薙 OP 等等），但女性向动画中还是首次出现，何况是这样前所未闻的充满杰尼斯偶像团体吐槽感的 OP 动画呢？当然，由 Elements Garden 操刀的音乐更是注目点满载，特别是这首 OP『マジ LOVE1000％』（真爱 1000％）由上松范康担当，词曲间中毒性爆棚！之后出现了某 UP 主将该曲循环播放制作的视频，迅速引起了广泛瞩目，而“空耳歌词”的应运而生也使得该曲人气增加了 1000%！



虽然自主的动画上传被权力者删除，但随后官方也迅速上传了经版权认可的第一话 OP（1310634995）与第二话开始的正式 OP 动画（1310635138），大有乘机增加作品人气的意思。而歌王子的这首『マジ LOVE1000%』更是不负众望地多日盘踞榜上首位，空耳歌词“適☆当”（Check it out!）、“先輩♂全裸”（1000%LOVE）、“SPECIAL 心不全”（SPECIAL 人生）等等更是有成为流行词语的气势。同时，曲中的舞蹈动作也有着衍生爆发的潜质，在舞蹈类别的作品虽然现在还暂时为数不多，但参考用试跳动画（sm14993211）等作品也俨然已经乘着歌王子的人气走红，之后的衍生更是让人期待哦！

可以说，歌王子这次的 OP 彻底地打了一场胜仗，7 月 20 日发售的单曲销量也着实令人期待。引起大反响大人气的动画歌曲近几年多是以京都 Animation 旗下的萌片为主，此次女性向动画歌曲之所以引起如此的轰动，与 nico 厨们的空耳技也密不可分。像初期人气代表的 nico 动『网球王子』空耳舞台剧时的效应一般，歌王子此次的空耳点也恰好戳中了 nico 动星人的欢乐神经。而包括正式的 OP——由宫野真守演唱的『オルフェ』在内，剧中插曲以及动画本身都遭到了欢乐的 nico 视听者的吐槽，这种越囧越好笑的路线在歌王子上似乎会有很大的成功呢！而喜欢 nico 动的同好自然要注意 check 歌王子的相关捏他，即便你是不看乙女番的男生也要为了 Elements Garden 带来的神曲关注一记呢！

NICONICO

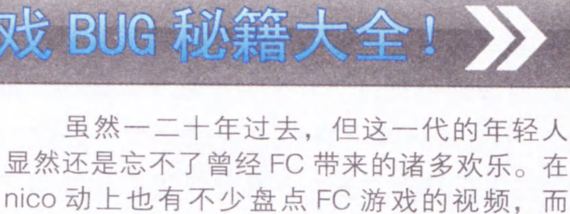
Nico推荐! 上班族应援! 阿部大叔的舞蹈视频送你元气!

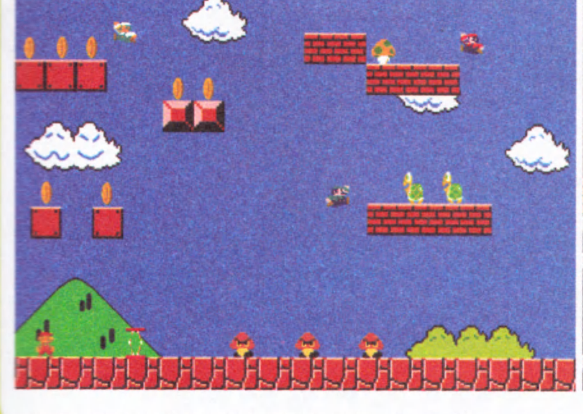


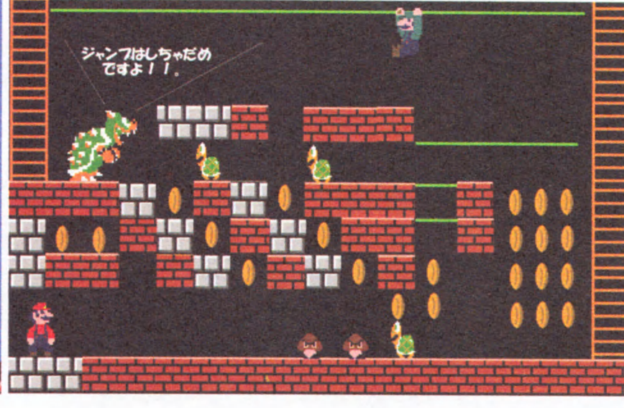


阿部大叔早前虽然在舞蹈类别也有一些投稿，但真正走红的还是要说到“おっさんがハッピーシンセサイザを踊ってみた”（sm14995795）。在画面上穿着西装衬衫系着领带，标准上班族造型的阿部大叔的舞步却意外地非常漂亮，动作干脆到位的同时也让人能深切感受到“大叔”的年龄限制，努力突破体力的界限舞动着的表情和动作让观者能充分了解到他的吃力，但同时又为他那认真的舞蹈深深感动。虽然在『ハッピーシンセサイザ』的相关舞蹈中人气作品不少，但上班族大叔的魅力却一举超越了许多人气舞者，那蕴含在上班族心中质朴的光芒不免令人感动。这种平凡的闪烁也是nico动的魅力所在吧!

勾起你的童年回忆! FC游戏BUG秘籍大全!







虽然一二十年过去，但这一代的年轻人显然还是忘不了曾经FC带来的诸多欢乐。在nico动上也有不少盘点FC游戏的视频，而此次的这个动画（sm15003300）则是盘点了FC游戏中的诸多BUG与秘籍。从谁都玩过的马里奥到魔界村等经典游戏，跟着up主的步伐去回顾那些经典BUG，在感叹“这个我玩过!”“啊这个我也知道!”的同时，看到没有见过的秘籍时是否也会有种手痒想去打打看的冲动呢? 此次up的仅为系列第一回，后续的盘点作品也让人非常期待!

リツカ与おさむらいさん强强联合! VOCALOID吉他连弹翻唱!

在微笑动画月月报4月号中，曾介绍过おさむらいさん带来的VOCALOID曲木吉他25首连弹的视频。秀逸的选曲和漂亮的编曲使得这个连弹曲相当耐听，当做作业BGM来Loop绝对再合适不过! 而近日，由拥有纯净歌声的翻唱歌手リツカ演绎的翻唱版亦被投稿（sm15024358），漂亮的歌声乘上耐听的旋律，同样是让人百听不厌! 请务必要check附录DVD中的音频，在烦恼忙碌的时候点开，相信也会送你无限power!



Nico新闻! 夏番组开播! nico动配信13作!

随着最强七月新番的陆续放送，nico动也开始了新一轮的配信! 本季nico动共配信了13部动画，包括『偶像大师』（アイドルマスター）、『BLOOD-C』、『笨蛋测验召唤兽2』、『神的记事本』、『歌之王子殿下 真爱1000%』等。于是今夏你也可以一边和众人吐槽一边看喜欢的新番了! 用V○N登录nico动毫无压力!



汁波蜜水共一色
小圆与炮姐齐射
又是 TMA 你懂的

各位观看『二次元狂热』的小朋友们、现在应该说是同学了是基友了，对不对！我不是 windchaos！如果你被这个标题震精了，那一定是你打开工口元的方式不对！自从工口风开始不定期写 TMA 文章到最近一直在思索是不是能够固定下一个专栏名字，是叫“变态生理研究会”好呢还是叫“宅男的保健体育”好呢？但不管用哪个 JEDI 叔叔离“三次元狂热”的梦想又近了一步，同时 JEDI 离杂志被和谐被请吃猪排饭又近了一步。闲言少叙相信不少男读者已经解开裤带等着了，女读者也已经开始掐指算数了，那么让我们掰开丛林直逼核心：汁波蜜水共一色，小圆与炮姐齐射——又是 TMA 你懂的！

■文 /windchaos
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 晗酱









◎ TMA 吃老本的六月，巨乳海贼与痴汉轻音

在直逼核心聊一下 TMA 的小圆脸和炮姐之前让我们还是先来回顾一下 TMA 六月的新作。从 4 月开始 TMA 进入了创作的淡季，从『俺の義妹がこんなにエロいわけがない』之后大家的关注度就都在 7 月的小圆脸以及炮姐上面了，6 月的两部变得鲜有人问津。事实上 TMA 的 5 月和 6 月也有些不思进取和坐吃山空，缺少话题性的作品，总体来说这两部『巨乳 Cosplayer』与『痴汉电车轻音部』也只能算是小品级别的作品。

不知道 TMA 是不是实在找不到可以干的题材了，竟然连三大民工漫都要拿出来改编，大家都知道 TMA 之前改编的作品都是些最热门的新番，比如当年的『菲特，今夜留下来』、『寒蝉』、『凉宫』以及因为大人的事情被搁置掉的『宅男大湿』，这次『海贼王』的改编也算是 TMA 戏路的一个新的尝试。

这次『One Penis』的关键字是巨乳，由娜美、罗宾、女帝组成的三人巨乳海贼团，三人的饰演者分别是春咲あずみ、妃乃ひかり以及浜崎りお，其中妃乃ひかり可是从 05 年就已经以一部『Gの好奇心』出道，155cm 的身高以及 G 罩杯的胸围是其最大的卖点。而另两位春咲あずみ与浜崎りお也分别有 F 和 H 的 cup……可惜笔者不是触手 jedi，实在是对巨乳无爱，各位有性趣的读者可以自己根据关键

字搜索一下，Cosplayer 这个纯啪啪啪的系列加上角色和艺人又不是自己喜欢的，实在提不起劲道。

还是来看看 TMA 六月底的另一部作品『痴汉 Bus 轻音部』吧，至少比起『One Penis』这部还是能撸上两发的（女读者们数数时间到了，你们懂的，数完记得写回函，另外之前工口元官方微博上那个是诬蔑笔者大家不用在意）。TMA 到底有多么喜欢轻音，如果没记错的话之前算上之前的『轻音部！』以及高清版增加了更多啪啪啪内容的『轻音部 HD』，这已经是 TMA 第三次对『轻音部！』出手了，所以这部分的小标题写 TMA 吃老本也不是没有道理的。

下过观赏过之前 TMA 的『轻音部！』和『轻音部 HD』的读者应该知道那两部都是有剧情的，啪啪啪的部分也只能算作 omake 部分独立在剧情之外，虽然正篇 18 分钟 omake92 分 24 秒，HD 版里 omake 的时间还又加长了……其实笔者也更喜欢这样的设定。而这次的『痴汉 Bus 轻音部』就顾名思义是一部轻音部的各位在电车上被痴汉们那啥啥啥的动作片了。『痴汉 Bus 轻音部』中我们又能看到熟悉的汁波蜜（つぼみ）和今村美穗了，关于这两位相信大家都已经用过很多次了笔者之前也有重点介绍过，这里就不再浪费篇幅了。只不过笔者想再扯一下汁波蜜的这个名字的翻译，之前笔者在网络上发现这个翻译之后不禁感叹淫民的才智，这个翻译实在是太信达雅了！

在『痴汉 Bus 轻音部』中不得不说つぼみ和今村美穗的桥段还是比较实用的，つぼみ版的秋山澪和今村美穗版的梓喵早已深入淫心，也印证了一句老话乳摇知马力，日久见人心。『痴汉 Bus 轻音部』这部的剧情就是轻音部的五只乘电车，然后在电车上遇到了痴汉……再然后，一般看到笔者写再然后这句大家就都懂了接下来就可以各自准备起来了。『痴汉 Bus 轻音部』这部说有剧情又没有剧情，说没有剧情又有痴汉题材，不过总体来说还是用之无味弃之可惜，在寂寞的时候翻出来撸上两发之后还是继续等待 7 月的小圆脸和炮姐。















◎里界动作片的良心，和 TMA 签订契约

在曾几何时当人们提到 TMA，大家的第一反应就是被雷到外焦里嫩，而经过多年 TMA 狠抓实干 jingjingyeye 的努力，如今他们已经变成了里界动作片的良心，和 TMA 相比其他的 cos 动作片都弱爆了！从早在 3 月つぼみ的博客中爆出自己的 TMA 版学姐造型之后，广大小圆厨除了期待最终两话的剧情之外内心也同时期待着 TMA 版的小圆脸给大家带来怎样的奇迹。而之后 5 月 27 日大島みなみ公布自己的小圆脸造型以后，相信各位小圆粉就不停等待着 7 月 8 日用自己勤劳的右手和 TMA『コスプレ少女　まじかる☆マジック』签订契约的那一刻。反复 loop 着“和我签订契约就可以 OOXX 哦？！这样的事情如果是你的话说不定也能做到”的宣传语感觉右手就已经忍不住撸上五周目然后口中念念有词“啊，还是四周目的晓美焰实用度最高！”

可能是期待过高造成的心理落差，或许本来就不能对 cosplayer 系列有太多期待，实际拿到正片的时候发现并没有自己想象中的那么实用。又不得不老生常谈 cosplayer 系列没有剧情，相信比起纯粹的啪啪啪各位观众一定更喜欢看到有 TMA 有剧情版的小圆脸！想想五郎出来对つぼみ说“和我签订契约吧”这样的场景怎么都觉得有意思。尽管从汁波蜜（つぼみ）最初博客爆出自己的学姐造型就能让大家先撸上一发，之后宣布大島みなみ版的小圆脸也能让宅男再一次集体高潮，但是说实话用下来感觉还是不够实用。好吧期待 TMA 能有实用度是笔者太过奢望了，但是和之前的片子比起来确实这次的つぼみ让人拔不起来。大家

都知道つぼみ出道以来一直是以黑长直形象示人，而阅片无数的观众自然知道黑长直在工作的时候手一撩过自己的长发是多么的诱人（话说之前还有妹子寄明信片给笔者问为什么宅男都喜欢黑长直 = =），但是学姐的形象总觉得和つぼみ感觉不符。而蓝毛和黑长直的扮演者京野ななか和雛木あんず就更加感觉用不起来了，真不知道为什么 TMA 决定让つぼみ去演学姐而不是晓美焰，现在看来这并不是一个明智的决定。另一方面这次 TMA 版的小圆脸“四缺一”，虽然红毛党不多但是把杏子直接无视了也总有些让人觉得有些可惜。

提到小圆脸又怎么能不提到我们优秀的业务员淫兽 QB，提到 TMA 又怎么能不提到我们的精牌御用男主五郎（或许用土狼大家更熟悉）鸣泽贤一。于是当 3 月つぼみ最初公布自己学姐造型以及 TMA 公布人形 QB 照片的时候，大家就一直不停在 YY 人贱人爱的业务员 QB 会不会由土狼来扮演。但现实是残酷的，五郎一边在日本同人展上摆摊贩卖自己 GORO 屋版的『俺妹』，同时几个月来又在 TMA 这边销声匿迹，没了五郎，TMA 的作品就少了很多看点。看看 3 月笔者 YY 的 TMA 小圆脸阵容，如果有吾郎版 QB、成濑心美版小圆、早乙女ルイ版黑直长、今村美穗版红毛该有多好……但现实是残酷的，显示器旁纸巾的剩余量充分显示了理想与现实的落差。

笔者用了大段篇幅来表示自己对于 TMA 版的小圆脸的失望之情，那为什么标题还要写 TMA 是里界的良心呢？很多事情就怕比较，特别是脱个精光看个精光，一比较差距就出来了。对于 TMA 的严苛是因为大家对他们的高标准严要求，TMA 俨然已经成为 cos 动作片的一座标杆，只有 TMA 站得更高我们才能射得更远。而 6 月底有另一部野生的 cos 动作片实在是雷得我们外焦里嫩。接下来要介绍的这部非 TMA 版的小圆脸 cos 动作片出自 MIRAIDO 的『着ぐるみマドマドデビュー　シチベエ編～マドマドのイジメにシチベエの逆襲が始まる～』，各位看了下面的介绍就知道 TMA 真是业界的良心。

这部名字长的要死的作品时长只有 28 分 13 秒，说是野生人家这个动画面具（Anime Mask）系列到小圆脸为止也已经出到第 7 弹了，只是前面 6 弹是什么笔者还真不知道也没性趣知道。说是 Anime Mask 系列其实用“布娃娃”系列就可以了，如果笔者把这也算 cosplay 的话那用错误的方式打开 2DM 这篇文章的读者肯定都要给笔者家寄炸弹了。这个布娃娃系列就是一个女主（长得还很难看）套着个小圆脸的娃娃头以及上半身的布偶装，然后与套着 QB 衣服的男演员开始做一些奇怪的事情了。写到这里笔者开始有点庆幸 TMA 没有让五郎来演 QB 了，TMA 真是里界的良心，关于这个“布娃娃”系列笔者被恶心到了真没什么心思继续多做介绍。









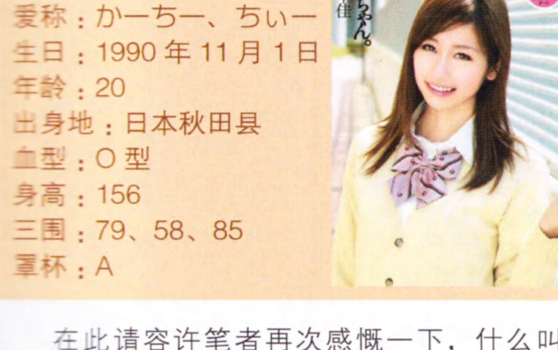
◎ A 杯炮姐 bilibili，观众股间也撸出魔炮

7 月 TMA 的又一大作就是 7 月 22 日发售的『とある卑猥な仮装少女』，说起魔炮不知道大家对当年 GIGA 版的 INDEX 有没有印象，记得当年 2DM 有过专文介绍过此作，有性趣的读者可以翻出来查阅一下，当然笔者可以保证大家查阅之后就肯定没有性趣了。在此笔者还想感叹下当年笔者只是 2DM 一个纯洁的读者，不知不觉间竟然 TMA 的文章也已经连载了那么多期了，望着自己长满老茧的右手，实在有些唏嘘不已……这次 TMA 版的魔炮 INDEX 和佐天分别为つぼみ和早乙女らぶ，起初光看演员阵容的话应该觉得这两只会比较给力，但是实则下到正篇之后并非如此。在此笔者再次感叹下没有黑长直属性的つぼみ实在是用不起来啊！而早乙女らぶ的话虽然出演过很多 TMA 的作品，但是笔者还从来没有拿这只用过。这次 TMA 版的炮姐反倒是一开始不看好的初春还原度意外的高，桃色バンビ这只今年才刚出道的新人笔者之前还真没怎么留意，关注度全部在完美还原 A 杯的炮姐绘色千佳身上。

于是一进一出虽然这回的汁波蜜和早乙女不好用，但是有了桃色バンビ和绘色千佳这两只还原度相当高的也已经值回票价了（更别说我们都是免费下的）。总体来说这次 TMA 的『とある卑猥な仮装少女』比之前的小圆脸高太多了。写到这里发现这期还没有群众喜闻乐见的女艺人介绍时间，之前提到的那么多作品里不是已经介绍过的老面孔就是无法让笔者的摇杆正常驱动的，于是这次我们就来详细介绍下绘色千佳与桃色バンビ。







别名：エリカ
爱称：かーちー、ちぃー
生日：1990 年 11 月 1 日
年龄：20
出身地：日本秋田县
血型：O 型
身高：156
三围：79、58、85
罩杯：A

在此请容许笔者再次感慨一下，什么叫发现自己老了，就是文章里感叹的次数比撸的次数还多，另一方面要感叹的是以前拿来撸的都比自己年龄大，而现在拿来撸的发现都比自己年龄小，当笔者在键盘上敲下 1990 年的时候实在是不得不感慨廉颇老矣尚能撸否？所以说 2DM 的官方微博上说要找女读者帮笔者 (ry 啊！不好意思扯回正题继续来介绍下炮姐的扮演者绘色千佳，如果说本文开头的『One Penis』都是以巨乳为卖点的话那绘色千佳就是以贫乳为最大的卖点。此方曾经说过“贫乳是稀缺资源！”那 79A 杯的胸围的绘色千佳放在整个演艺圈子里实在是像大熊猫一样弥足珍贵了。虽然少了胸器少了一种玩法，但是只要能让贫乳控和萝莉控集体高潮就够了（顺带笔者既不是贫乳控也不是萝莉控）。

说起绘色千佳的艺名还有个小小的故事，绘色千佳自己最喜欢的圈内前辈是 Rio，绘色千佳抱着对于 Rio 前辈的憧憬主动参加各种里界艺人面试，最初用的是エリカ（Erika）这个名字在博客和其它途径进行宣传。2010 年 5 月エリカ在不断的面试之后被 Japan Home Video 株式会社下的 Erotica 选中成为其下第一个专属里界的女艺人。之后 Erotica 又在其官网主页上进行了艺人的征名活动，最终エリカ的艺名正式确定改为绘色千佳。绘色千佳这个名字的日文读音是 Erochica，也正好是公司 Erotica 的谐音。看来绘色千佳和 Erotica 还真有段不解的姻缘，介绍完了 A 杯贫乳绘色千佳接下来看看这次 TMA 给我们带来的意外之喜，初春的扮演者桃色バンビ。







姓名：桃色 バンビ
别名：鹿島 ももか、平野奈々
生日：1992 年 1 月 10 日
出身地：日本神奈川
血型：A 型
身高：156
三围：84、60、84
罩杯：D

这次初春的扮演者桃色バンビ笔者从网上还真没搜索到什么资料，只知道桃色バンビ是今年才刚刚出道的一位新人，不过说是新人其实也不新了，因为在使用桃色バンビ这个艺名之前也曾进行过一些类似于エロ模特之类的活，当时用的艺名是鹿島ももか和平野奈々。

介绍了这两位新人之后还是要介绍下 TMA 的另一边天，毕竟没有男演员光有女演员也没办法合体的。于是我们惊喜地发现这次『とある卑猥な仮装少女』的当麻竟然没用 TMA 的御用男优五郎鸣泽贤一，而用了个大家都不认识的新男主。有了比较之后还是觉得五郎的脸比较可爱些，而这个当麻大家自己看图评价吧。至于这次五郎扮演的角色嘛，这里先卖个关子……还是先来看一下这次『とある卑猥な仮装少女』的剧情介绍。

『とある卑猥な仮装少女』的剧情是一个个简单的单元剧，比起小圆脸『コスプレ少女 まじかる☆マジック』上来就一个人物介绍然后就啪啪啪要好很多。首先出场的是炮姐绘色千佳，相信直接看过宣传 PV 的观众都已经看过炮姐在天台出场这段，实在不得不感慨天台真的是嘴炮把妹撩菜的良地啊，为什么天朝的学校天台都不开放！炮姐在天台拿着硬币 bilibili（这里不是给某视频站做广告）登场之后接下来就遇到了当麻，不知道这当麻是不是五郎之后 TMA 又准备力推的一个男主，既然五郎以前我们都亲切的叫他“土狼”，那么这当麻我们以后还是叫他“当妈”好了。炮姐绘色千佳遇到了当妈之后使出了超电磁炮，使用电磁炮时的特效也能够看出 TMA 制作的敬业。怎料超电磁炮在当妈的把妹右手之前都是浮云，当妈的把妹右手就是为了蹂躏炮姐的 A 杯而存在的……于是败给当妈的炮姐就被当妈随意处置了……

炮姐之后就是黑子爱音まひろ的出场时间了，我们终于看到人贱人爱的 TMA 御用男主土狼，哦不五郎的出场了！这次五郎扮演的角色是强盗犯！于是风纪委黑子就使出了瞬移的能力以强盗犯的罪名来逮捕五郎，然后……你们就自己看了。汁波蜜 INDEX 是无聊的倒贴戏外加这当妈实在看不下去我们还是略过继续看泪子的剧情。不得不说泪子这段剧情 TMA 还是相当还原原作的。刚刚当完强 X 犯的五郎这回又当了诈骗犯，五郎这可爱的脸配上这些名头还真不习惯。泪子为了获得 LEVEL UP（这里也不是给某游戏站做广告）被五郎骗了出来，之后镜头一转两人就已经在房间里了。泪子一心想得到 LEVEL UP 来提高自己，怎料被逼不对卑鄙的土狼开出了 10 万的天价！于是五郎就一句话，泪子你用身体来偿还吧！最后出场的是笔者觉得还原度最高的初春，剧情嘛大家只要看一下这张初春的图就都懂了，呵呵。

总体来说 Only my cosplayer 系列虽然还是打着 cosplayer 的系列名头，但是每个角色都在被推倒之前加了一点剧情，而且剧情还原度又高又欢乐，在 TMA 小圆脸令笔者失望之后炮姐 TMA 诚不欺我，TMA 我信你啊！



◎五郎的日常，TMA 的日常

『とある卑猥な仮装少女』里虽然男主当妈的位置都被抢了，不过五郎出演强 X 犯和诈骗犯也过了把瘾，作为一个优秀的艺人不但在镜头内腰部的辗转腾挪值得我们关注，脱掉戏服之外的日常生活也同样值得我们八卦。

什么！？五郎你只有在片子里面为了啪啪啪才脱戏服，在戏外会穿着戏服把妹？根据大島みなみ博客上爆尿的照片，五郎很欢乐地与大島みなみ一同参与同人展贩卖各种 TMA 的片片，而身着 EVA 战斗服的五郎脸上绽放的笑容比夏天路边的菊花还要灿烂，而一旁小圆脸扮相的大島みなみ实在是让人看了羡慕不已。同时大島みなみ又在博客中爆尿 TMA 的下部作品是『日常』，大家都知道 TMA 有多么喜欢京都，从『凉宫』、『幸运星』、『Clannad』到『轻音』，这回连『日常』都不放过，从女演员的博客剧透 TMA 新作也已经成为一个惯例了，篇幅关系关于大島みなみ的介绍我们就留到下期，虽然 TMA『日常』的剧照已经把笔者雷得不行了……最后在结束此次的 TMA 糟糕文之前大家跟着 windchaos（喂，那文章的作者名字是怎么回事！）一起喊一下口号：我看 TMA 学姿势我自豪，撸出一个电磁炮。（逃）

那就让我们下次 TMA 专栏再见了！▲

幻想郷不可思議的巫女

——博丽灵梦的疑难设定考

■文/franniss ■责编/秋叶JEDI ■美编/晗酱

“真好呢，冥界的人们无忧无虑的。”

——东方 Project 第 9 弹『东方花映塚』，博丽灵梦对魂魄妖梦对话。

一提到博丽灵梦，熟知幻想乡八卦的我们，不难想到幻想乡中这位最引人注目的少女主角的形象：她身着红白主色调的巫女服饰，自然地飞翔在半空中，使用符札，擅用与结界相关的招式，总是急切奔赴案发现场去解决异变。

而她所在的博丽神社，总会给人感觉毫无传统日式神社接待参拜客的样子，反倒像个无视所供奉神灵的聚会场所：妖怪与人类似乎都默认着一些条款，在博丽神社和谐共处一同赏花，共赴酒宴；东歪西倒，彻夜不眠；此间极乐，即便非我族类也不思那凡俗的争斗了。不过，倘若真如此般，灵梦缔造了无忧无虑的乐园，也不会说出本文开头的感叹罢。

在漫画等载体的二次设定中，灵梦除了举办聚会，还会以毫无节操和春意盎然的姿态，与其它少女演绎着一些情感小趣事（比如很多人熟悉的“十万巫女”的段子）；她还患有夜盲症，穷极爱财，喜爱香火钱……其实这些设定的根源，均出自东方游戏原作里的对话。出于对角色的喜爱，原本有趣的对话内容经过创作者的夸张变形处理，演绎出来无数的趣味段子。在灵梦身上，一设与二设还算是较有联系。

其实深入来看，在一次设定中灵梦的存疑之处还算较多的。诸如，博丽神社供奉的神明是谁？灵梦宴客的酒从何而来？灵梦的职责和强大程度？本着对主角少女的兴趣，这些问题理应探究一番。有趣的是，作者神主似乎对这种探究早有预料——在『东方文花帖 DS』中，有个符卡名为「パパラッチ撃退结界」，这是灵梦专门阻挡狗仔队们摄影的结界。似乎说明主角少女这里，有一些东西是不能曝光的，这无疑使考究的难度更大。当然，兴致也会更浓烈——



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『霊梦 project』
作者：时雨 出品：隙间方程 提供：八云辉夜
http://item.taobao.com/item.htm?id=10315664210



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『霊梦 project』
作者：Kirero 出品：隙间方程 提供：八云辉夜
http://item.taobao.com/item.htm?id=10315664210

少女美名，博丽探幽

首先考据博丽灵梦的姓氏“博丽”。综合来看，主要出现于三个地方：其一，为神主本人的博客名“博丽幻想书谱”；其二，幻想乡与现世之间的“博丽大结界”；其三，才是“博丽巫女”。我们熟知的博丽灵梦，在官方设定中，是少女灵梦本人获得“博丽巫女”身份后的名字。

博丽二字的原意，不但存在着多种说法，亦很难解读。一说是，出自地酒“ハクレイ酒造”（博丽音同ハクレイ）。所谓地酒指的是地方特色性强由小酒藏酿制的日本清酒。不过，博丽二字最初登场的东方初代作品『东方灵异传』是神主尚未成年时的作品，当时的他与酒无缘。而且在多年以后，东方 Project 第十弹『东方风神录』的游戏结局 staff 中，神主还恰好表示“未成年不能喝酒”，不过他本人是否有严格遵守，尚未可知。

另一说，“魄灵”与博丽音同，与“灵魂”、“亡灵”同意，此说法有 PC98 旧作作品线索的支持。“魄”指肉身之魂，“灵”指精神之魂，同属于道教思想。而灵梦的道具恰有道教阴阳鱼象征的阴阳玉，在旧作『东方梦时空』中，亦有提及灵梦使用了道家的“神仙术”——不过，用日本神道教也可以解释它。

最后一个说法，在文化方面离读者比较近了，即博丽是“沉博绝丽”的缩略。出典为汉·扬雄『答刘歆书』：“少不得学，而心好沉博绝丽之文。”指文章的含义深远内容渊博且文辞美妙。此说法有作者神主的博客名“博丽幻想书谱”为证，以博丽为名，蕴书卷雅质。不过，读者无论倾向哪一种说法解释，形成自己的观点就好。

至于灵梦此名，在明治大学的演讲活动“明大祭企画『東方の夜明け』”中，神主解释道，灵梦并不是奇怪的名字，本来意思为“预知梦”。这个解释，使得灵梦具有了洞察者和先知者的特性。在『东方香霖堂』第十话（新第一话）：“无名墓边的彼岸花”中，灵梦的表现淋漓尽致地体现了这两点：灵梦可以看到骨生前的灵魂，而魔理沙却看不到。同时店主香霖认可一个事实：灵梦总是能不经选择，就找到店中最好的东西，例如最美味的薄饼。

在东方旧作之中，灵梦的原汉字书写做“靈”，并且发色均为紫色。而在新作之中，均写作“霊”，发色统一转为黑色。这是为何呢?在系列第 7 弹『东方妖妖梦』附带的文档『幻想乡风土记』一文中，末了的署名者是博丽巫女第十三代，加上在『东方香霖堂』第一话：“幻想乡的巫女与十五册的魅力 后篇”中，魔理沙在对话中也提及：灵梦是一个弃儿。这两个线索在当时引发了 Fans 们的考证狂潮，产生了现任博丽巫女灵梦是旧作博丽巫女的女儿的观点。不过此观点在现今的幻想乡设定中，各角度均难以立足，仅作为一个趣谈。

此外，神主曾任职过的 TAITO 社，有一款游戏，特别值得东方设定考据者注意。该作名为『涂鸦王国』，其中有一个形如灵梦的隐藏角色登场，名为“ハクレイのミコ”，即“博丽神子”，即侍奉日本神明的女子：巫女；在中文讨论中，称其为“博丽巫女”。这款游戏中有“制作者：ZUN”字样，灵梦的招式“梦想封印”最初也见于该作。一般认为，这位博丽巫女就是东方 Project 中博丽灵梦的客串登场。

这里有必要提及“ミコ（Miko）”这个原文写法。有一则典故是这样的：在 2003 年 12 月的 Comiket 65 上，神主制作了名为“上海爱丽斯通信 Ver 2.7”的『东方永夜抄』预告海报，上有本人写的“殺しも巫女もＭで始まる”的字样，这句是向一本 2002 年的推理小说致敬，“M”字代表原作中出现的死亡信息“巫女”。神主颇为喜爱设置此类需要相互联系的考证线索，乐此不疲，总为考据带来额外的难度。

巫女称号，少女职责

在『幻想乡缘起 东方求闻史记』之中提到：“博丽神社是专门守护幻想乡不可缺少的大结界的神社。博丽的巫女代代以解决异变为事业（因为无法期待香火钱的供奉）”。

从背景设定来看，『求闻史记』书写的五百年前幻想乡为了振兴势力，由操纵境界的八云紫将幻想乡内设为虚幻世界，外面世界设为实



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『靈夢 project』
作者：萩原 出品：隙间方程 提供：八云辉夜
http://item.taobao.com/item.htm?id=10315664210

体世界。如此吸纳了外界虚弱的妖怪进入，甚至还有非日本的妖怪。只要外界保持着人类的世界，那么幻想乡就是妖怪的世界。这是一个颇为理科的设定，与细胞的渗透有相似之处（八云紫的设定里也有一些理科相关的弹幕招式）。

其后八云紫作为贤者之一，提案并创立了博丽大结界。此结界使幻想乡和外界之间被巨大的结界遮断，也成为了分开内与外的境界线。『求闻史记』中称，博丽巫女管理着博丽大结界，守护着幻想乡，一旦大结界崩坏，无论是从里面还是从外面，幻想乡也必然会受牵连。幻想乡要维持现状，就需要博丽神社的巫女。所以没有妖怪能够反抗巫女，因此博丽灵梦实质上统率着幻想乡，维护着内外平衡。

至于博丽神社的位置，在多个官方文档中都有记述，这里举一例。神主原作小说『东方儚月抄 ~ Cage in Lunatic Runagate.』从妖怪视点叙述："在玄关处，大大咧咧地站着一位两手叉腰的人类少女。她叫博丽灵梦，是幻想乡东边郊外博丽神社的巫女。"幻想乡内遍布妖怪，神社又处于东部郊外，确实不便收纳人类的香火钱。因此，博丽灵梦的主要职责是解决异变，而非传统巫女的职责。通过此方式维护结界内部幻想乡的平衡。名为巫女，但在 Windows 作品中并未祭祀具体的神，博丽神社也并非神道的神社，而是幻想乡世界观核心的一个重要维护机构。

『东方香霖堂』第二十四话（新第十五话）"神社的恩惠"一文中，香霖与灵梦谈及神社的工作时，大致提到"博丽神社祭祀的神灵，不被人们所知，也不清楚其恩惠体现在哪里。长此以往，没有了参拜客，信仰也流失殆尽了。"

于是文中的灵梦为我们展示了一个解决方案："分祀"。她非常确定地陈述，如果神社衰落，可以转而依赖新的神明。日本神灵具有被叫做"分祀"——也就是分割力量也不会改变神力的特性，这种方法也能将神的力量完整地带到神社，她也这么做了。在『东方风神录』的结尾，神奈子要发展博丽神社为分社，灵梦也答应了这个要求。而即使这样做，神社冠名方面也没出现什么问题。原文中灵梦举过一个具体的例子：假设博丽神社请到浅间大人（木花咲耶姬命）作分祀，则新神社的名称起简单点的话，可称为"博丽浅间神社"，博丽二字依旧为首字。

于是遵照这条命名原则，系列第 10 弹『东方风神录』之后的博丽神社，亦称"博丽守矢（八坂）神社"，在官方一次设定中是可接受的，见到的话也不用以为是误用。

红袖白礼，酒香怡人

说起博丽灵梦的标志性服装，可由"红白"来概括，这起源于『东方红魔乡』中帕秋莉的对话。若试着从外表去分析灵梦的性格与精神世界，她被认为是自由闲适、无危机感和超凡脱俗的少女，而这些美誉则与酒密切相关。

『东方香霖堂』第二十话（新第十一话）"神之美禄"一文中，提到酒和神社具有密切的联系。巫女的工作曾经就是喝酒，通过入醉来使得精神状态进入异常，从而获得与神明的世界进行沟通的能力。"奇之神"的"奇"意为"奇幻"，这里不考虑庞杂典故来前后联系看，『东方香霖堂』后文也出现了"奇"，是在描述神的性格"和"细分为"幸"与"奇"时提及的。这里的"奇"解释为"带给人们知识"。两者结



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『胧月夜绮谭』
作者：haoyuan 提供：圣塔林斯艺术院
http://blog.sina.com.cn/stalens



梦想天生，少女幻象

合到一起的线索是灵梦在博丽神社酿酒饮酒，不但有助于获得与神明沟通的精神状态，还可获得大量知识。据『求闻史记』中记载，灵梦是历代巫女中最缺乏危机感的一位，一个可能的解读是，她比历代更接近原初上古巫女之道。

神主对博丽灵梦所管理的幻想乡结界，有过一个阐述——与物质的障壁不同，结界是阻挡人的思想越过的障壁。一旦外来人越过结界，必定是意识朦胧中，或者是处于异常精神状态下。这样就发生了所谓的“神隐”。如上观点，可见于『东方香霖堂』第十话（新第一话）“无名墓边的彼岸花”。如字面所见意思一般，这其实是对人类酒后的描述：酒后的思想被形容为虚幻又非常识，接近幻想乡的思想状态。

“神之美禄”一文中灵梦还提及：“酒是神明用献得的东西，随自己喜好加以变化得来的。所以第一个条件，是要在寄宿有神明的地方酿酒。”如此看来，博丽神社是有神明寄宿的。更确切地说，灵梦将此作为酿酒成功的先决条件，并提到物质是神的起因。由此看来此神明可能性很多，身份可有可无，就像『东方三月精』中将被雷击的树木奉为新神明一般，无需多加考证。从她后文的说教可得知，蘑菇酿不出酒，酒需要淀粉转化为糖分，可见博丽神社坐落的幻想乡东部，应该有丰富的淀粉作物来满足酿酒的需求，或是偶尔到人间之里获得。

若是把线索延伸到『东方风神录』一面BOSS秋穰子身上，我们可以发现这位本游戏最初登场的关尾角色就是一位神明，而且她的气味又来自富含淀粉的食材甘薯。在『东方文花帖DS』中，神主将其称号定为“发散香甜气味的神”。本作最终是与神对决，这里依照巫女沟通神灵的顺序，从酿酒的原料起始也是一条线索。秋穰子令淀粉作物丰收，且地理位置就在神社后山，因此可作为官方设定中灵梦酿酒原料的来源。由此而明朗化的事情不仅仅是酿酒的原料：有着甜美气味的秋穰子，受到作者强调的气味也给研究设定的人们一个感官方面的提示。既然穰子作为酿酒原料的象征有如此香气，那么灵梦作为酿酒成品的最终消费者和饮用者，怎能没有气味？

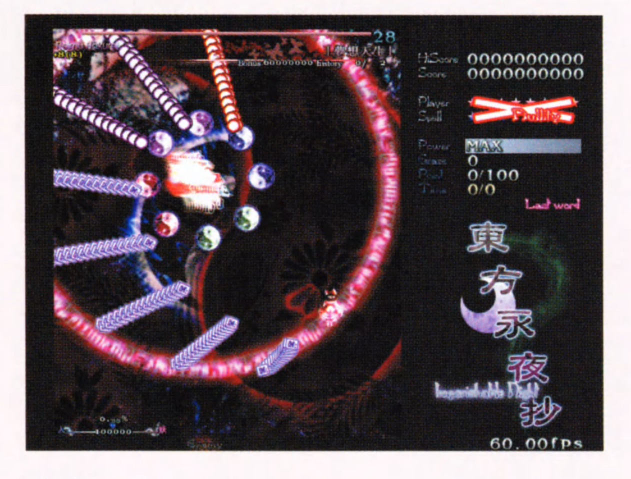
此处需要结合两个提示性的线索，其一为，东方正作的结局基本都以酒宴结束，妖怪们的首脑发动异变的缘由不一，却最终不约而同地选择把酒言欢。而异变又一个共同点是，酿酒人灵梦都会去亲自奔赴解决。其二则是被普遍认知的一点，灵梦的服装是特殊的巫女服，服装个性在于露腋，这点结合酒对巫女的意义来看，可使人体的酒香更容易挥发，产生浓郁的香气。由此可得出官方一次设定的一个隐藏设定：灵梦的职责与服装，都有助于少女的身躯产生酒香，令决斗后的妖怪们对酒产生欲望，这点可用正作的结局普遍为酒宴来作旁证。不过平时，灵梦的香气更加若有若无和内敛，否则在多处提到与灵梦会面的场合，参与者会嗅到酒香，而不是作品中所描写的茶香。

在『东方儚月抄』小说的第一话前边部分的世界观介绍中，可以看到幻想乡的概括语——人类与妖怪共存的箱庭。最终话中丰姬从一个瓮里舀出了月人用永恒时间酿出的酒，灵梦小心翼翼接过这清冽的酒浆，而扑鼻的酒香，让她担心若在地上饮用会生起寂寞之感。作为人类少女，管理妖怪箱庭寂寞必不会少，这是领会古时巫女传承的灵梦一直需要面对的情愫。

论及灵梦的能力，可见『幻想乡缘起 东方求闻史记』“乐园的巫女 博丽灵梦”一则，其中谈及灵梦的能力是“在空中飞行程度的能力”。在其它文档中，还进一步具体描述了飞行的意思，是“摆脱重力的能力”。这与我们熟知的克服重力飞行相仿。不过，从神主笔下的上白泽慧音口中，我们可以得到一个不同看法，“在空中飞行程度的能力”的原文“空を飛ぶ程度の能力”中的“空”，可作佛教用语来解，即无实体，虚无，虚空。这样一来，就相当抽象概念化了。虽然上白泽慧音在系列第8弹『东方永夜抄』与『东方文花帖』书籍版中对比，口吻有一定偏差，但这样的解释方便读者从另一角度去理解博丽灵梦抽象化般的强大实力。

事实上，经灵梦之手，确实将幻想乡的妖怪决斗从抽象加以概念化了，这个概念就是符卡规则（Spell Card 规则）。符卡规则是『求闻史记』中神主试图以概念来解释自创射击飞行游戏的系统而写下的，收录在“乐园的巫女 博丽灵梦”一则的日常部分之前。规则的意义是，使妖怪面对强大但可能偶尔懒散的巫女保持互有胜负的结果。

此符卡规则提及：“无论是什么妖怪，都无法打倒巫女，妖怪的存在意义就像被抹杀了一样。这时她写下了一个划时代的规则解决了这个问题，那就是符卡规则。”此条目颇有值得推敲之处，文中并没有提到灵梦，而是以“博丽巫女”、“她”来代替，使得“博丽巫女”的身份存疑。不过经过前后文联系，可得知博丽巫女就是指灵梦本人，此判断可能性比较大且可信。博丽巫女灵梦想出了很多决斗规则，这个规则是最为广泛接受的，也一直沿用了下来。符卡规则的具体内容，进行东方正作游戏即可



感受。

在此符卡规则所代表的游戏实际内容里，最能体现灵梦实力的莫过于系列第 8 弹『东方永夜抄』中的符卡：Last Word No.215「夢想天生」。此符卡是原作中博丽灵梦在 Stage 4A 中使用的霊符「夢想封印　集」与回霊「夢想封印　侘」同一形式的弹幕，这些弹幕的共同特点是，由环绕灵梦周身的高速旋转阴阳玉，发射出放射状阵型的御札弹，御札弹多次停顿、追击、变色，最终高速袭击玩家角色。「夢想天生」的特殊之处在于，灵梦在此符卡中没有攻击判定，无法被玩家角色击中，只有白光浓郁的残影代表着灵梦的位置。在符卡补足说明中，神主夸耀了灵梦的强大实力，认为这张符卡中如果没有时间限制的话，玩家角色不可能胜利，实际游戏中也确实如此。「夢想天生」与『北斗神拳』的最终奥义「無想転生」读音相同，为“むそうてんせい”，效果也相同，都使实体无法被捕捉，可以完全闪避对方的进攻。

除了上面说到的至高弹幕，神主为灵梦设计特技时，思路也围绕着让她难以被捕捉这一特性。在东方正作各作里，博丽灵梦的被击中判定区域，总是比雾雨魔理沙要小一圈，使得她更难被击中，在高密集弹幕中存活能力更佳。与本体难以被击中相应的一个能力，是更易击中对方，灵梦持有索敌能力极强的博丽护符，这种御札可以自动调整追击方向锁定对手。

有趣的是，在旧作中灵梦的职业被写成萨满，也可作巫女解。这个崇尚自然的职业，性格特色也少部分驻留在 windows 系列新作品的各个角落。例如在系列第 9 弹『东方花映塚』中，灵梦与魔理沙的对战对话里，灵梦也提到了花朵落下的曲线符合自然，魔理沙的直线光线不能模拟这点。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

个人作品（明信片用图）
作者：stari　提供：stari
Http://hi.baidu.com/miorinsnake

本应旧识，却若初见

“青灵梦”是东方系列第 9 弹弹幕对战射击游戏『东方花映塚』发布后，日本玩家群体讨论中诞生的一个专用名词。在他们眼中，游戏里 2P 的蓝色（编者注：日语中“青”即蓝色）巫女服灵梦是非常特别的存在。比如正作中所有 2P 角色的 EX 攻击都与 1P 相同，唯独 2P 的青灵梦所释放的 EX 攻击有区别于 1P。结合以前『东方妖妖梦』附带文档『幻想乡风土记』所透漏的“博丽巫女并不仅有一个”的信息，这样看来，青灵梦的特殊设定，在当时仿佛是神主在尝试设计灵梦以外的其他巫女一样，在特定的小众玩家群中，成为了一则趣谈。

『东方儚月抄』中，射命丸文在灵梦驻留月球无法管理地上的时候，曾表情认真地提到“又





该选新的巫女了”。射命丸文话中的意思姑且不论，且看在系列第 10 弹『东方风神录』的人物对话里提到，居住在妖怪之山的高层大天狗早已认识博丽巫女，并挑选射命丸文去接近她。由此得出的信息是，博丽巫女是很多幕后大妖怪知晓，并承认她的功绩与职责的。其中与灵梦最为接近的一个，正是幻想乡的妖怪大贤者之一八云紫。她甚至可能亲自参与了历任博丽巫女的选择，但在与灵梦相处时，却几乎看不到蛛丝马迹，取而代之的是淡然的调笑与捉弄。

纳兰词“人生若只如初见”表达的是两人相遇最初的时候，往往最值得向往，那是一种美好又淡然的相处关系。而在幻想乡世界观，经过考证抽丝剥茧驱散迷雾之后，我们能够看出东方 Project 官方一次设定中，博丽灵梦与八云紫恰好是一种“本应旧识，却若初见”的关系。

“看吧，我出来啦。”出自『东方妖妖梦』Phantasm 模式，是东方正作中紫见到博丽灵梦最初的对话。紫一见面就戏弄对方，没回应灵梦找自己的事情，却告诉她自己也在结界东北方开了一个洞。而在与魔理沙的对话中，紫只是说把平时的事都委托给蓝，自己久睡不起。同见于『东方妖妖梦』Phantasm 的调笑对话，还有“你不是神社那边冒傻气的人类吗？”以及『东方永夜抄』的结界组合，Stage 6A 见到

八意永琳后，“你看，被当成傻瓜了吧，就因为你老是在神社当什么巫女的缘故。”该作的所谓“结界组”也可看做是一种有趣的戏弄。任命博丽巫女的八云紫，出任了灵梦的式神，还煞有介事地更换了专用服装。毕竟在『东方永夜抄』的附带文档中，紫已经被介绍为清楚了解幻想乡起源的大人物了。

此外，『东方儚月抄』小说版最终话“两个望乡”中有另一旁证，依姬询问灵梦从哪里习得召唤住吉三神的方法，灵梦答道从八云紫那里，并且除了学会以外不知缘由。依姬不禁感慨：“你们似乎被紫操纵得很好呢，不过那也不是坏事。”『东方香霖堂』中也有紫训练灵梦的记载。在 2005 年的合辑『东方紫香花 ~ Seasonal Dream Vision.』中收录的神主原作小说『六十年不见的紫香花』，幽幽子半开玩笑地点道，紫色的花朵好像在表示八云紫罪孽深重一样。『求闻史记』里灵梦对紫切开空间捉弄人的习惯颇有微词：“有时摆在旁边的食物突然不见了，我希望她不要再这么做了。”

从灵梦视点去看，八云紫的作为不可理解，有时是单纯在调弄自己，有时又似乎委以重任，两人近乎纠缠的关系就是这样一直持续下来的。事实上幻想乡的博丽大结界主要靠这居住于幻想乡东部的二人来维护。『求闻史记』中记载，博丽大结界诞生时，妖怪的贤者们用自身存在向龙起誓会保证永远的和平。于是龙神撤去了黑暗与洪水，从此再也没有出现在幻想乡。八云紫身为其中的贤者也发下了这个誓言，因此她不能按自己意愿行动，恰当应对她的调戏，似乎也成了博丽巫女的一个重要责任。

神主在往后新作推出时，依然可能增加更多主角，甚至再加入类似于东风谷早苗这样的接近巫女的角色。不过，博丽灵梦的职责都没有太大变化，对维持幻想乡是非常重要的存在。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『PICO 个人本 · 东方幻华录 VOL.1』
作者：PICO 出品：机动战士联盟 提供：紫夏
http://shop67582592.taobao.com





猫与缎带与追逐色彩的旅人

七尾奈留，一个最熟悉的陌生人

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 石榴

在提笔写下本文之前，笔者突然想问这样一个问题：一个画师的成名靠的是什么途径？很多人可能会回答成名要靠炒作，画师自我炒作的首选方式应该是从建立个人网站和博客开始，不计其数的画师是通过个人网站和到处投稿被发掘，并一举打入商业领域的。而眼下了解画师动态的途径除了传统的网站和博客，又多了推特这样的新工具。如果一个画师连博客都没有，那么他 / 她在关注些什么，在做些什么，将要做些什么，外人就无从知晓了。而事实上这年头没有个人网站和博客的画师屈指可数，但就在这屈指可数的例子当中就有七尾奈留这样的超一流画师，这不能不让人感到一种常识被颠覆时的吃惊，并开始怀疑画师成名的途径究竟是什么。而笔者的答案是两个字：口碑。七尾奈留式的成功就是完全靠实力和口碑积累而成的，没有捷径，更没有偶然性，这，也是她的魅力所在。



A Traveler Chasing Colors With Cat and Ribbon

带着海风气息的少女

A Girl With Sea Wind Breeze

提到冲绳会让你联想起什么呢？是充满中国气息的首里王城？是世界上规模最大的梦幻水族馆？还是作为亚太最好的潜水胜地之一所拥有的绮丽斑斓的海底世界？啧啧，既然身为二次元的住民就不要这么现实充嘛，至少也应该联想到一些跟冲绳有关的动漫作品和动漫人物才是，远一点的『BLOOD』和『琉球狂侍』且不说，最近几年以冲绳为舞台的动画如『星空防卫队』、『海物语』、『玩伴猫耳娘』等作接二连三的播出，人们开始从二次元的角度对冲绳这块神奇的土地抱以关注。但与这部分知名度完全不成正比的是，冲绳的ACG土壤的贫瘠程度在日本排名前列，不调查一番的话，你几乎很难找出一个冲绳出身的动漫名人，如果再局限到画师这个分野的话，结果就只剩下了一个——七尾奈留。这个画师界硕果仅存的土生土长的冲绳人在选择这份职业时还是因为一个偶然的外界因素的影响。

冲绳人民风淳朴，生活节奏不快，在看待就业前景时，父母对子女一般都不会太苛刻。但在女儿找工作这个问题上，七尾奈留的母亲却与七尾奈留有过一次激烈的正面冲突。七尾奈留自幼喜欢画画，这是个很普通的爱好，父母不会加以干涉，不过与其他爱好画画的女孩子不同的是，七尾奈留的志向既不是少女漫画家，也不是插画师，而是动画师。七尾奈留青春期时曾深受两位创作者的影响，一位是漫画家、同人活动家吾妻ひでお，一位是动画师、漫画家石田敦子。早年在日本搞同人创作的人很少有不知道吾妻ひでお的，他是Comiket之父米泽嘉博生前挚友，虽然70年代中期就作为漫画家成名，但自从米泽嘉博创办Comiket后，就把大量精力转移到了同人创作和评论方面，成为当时权威的同人评论家，鲜为人知的是吾妻ひでお也是萝莉题材作品兴盛发展的奠基人之一。热衷于搞同人创作的七尾奈留很大程度上就是受到了吾妻ひでお事迹的鼓舞。另一位著名女性动画人石田敦子是七尾奈留憧憬的对象，想进入动画师这行其实多半就是受到石田敦子作品的影响。后者曾有过亲自接受动画师这行的泰山北斗金田伊功和著名画师猪股睦实亲自指导，并与天才动画师大张正己结婚，两人一同创立G-1工作室这样的经历。七尾奈留很喜欢的一部90年代流行一时的动画，CLAMP原作的『魔法骑士』就是由石田敦子担任的人设和作画监督，她的美少女画风在当时来说是比较有代表性的，并且因为石田敦子同时也从事漫画创作，她的作品对90年代的一批少女漫画家和插画家产生过深远影响，这其中就包括了七尾奈留。

追逐自己憧憬的对象，想成为动画师的初衷是无可厚非的，不过这个想法遭到母亲的反对也是有理由的。从动画这个行业诞生起，就注定了这是一个劳动密集型的行当，即便是现在数码化的作业方式正在逐步取代传统的手绘作业，但仍然改变不了动画是用大量基础劳动堆积而成的这一现状。而在人们的概念里，劳动密集型的工作是不适合女性来从事的，理由很简单，女性在体力和意志力方面与男性相比存在先天不足，动画从业人员，尤其是底层的动画民工们纯粹就是在拼搏体力和意志力，从事这样的工作无异于慢性自杀。这也是当初七尾奈留妈妈极力反对女儿将来从事动画师这一行的原因，她不想看到七尾奈留因为头脑一时发热而行将踏错，进了一个前途渺茫的行当，若干年后落下一身疾病却一事无成。七尾奈留妈妈的担忧并非多余，动画师本来就可以算是一个高危的职业，正值青壮年的男性动画师因为过劳等原因倒毙在工作台上的事时有发生，因为扛不住而搞坏了身体只好转业回老家的例子更是比比皆是。身为一个女孩子，母亲并不要求七尾奈留能出人头地，只希望她能找到一份稳定的职业，快乐的生活。

当然，年轻的七尾奈留当时并不这么想，多年来她已经受够了老家稀薄的ACG空气，为了追逐她对色彩的理想，不管做什么都行，只盼早日逃离家乡。在这里既没有值得一提的大手动画或者游戏公司，也没有一两个名冠全国的动漫从业者，甚至连个规模大一点的像样的同人志即卖会都没有，ACG产业落后到令人绝望的地步。说到同人志即卖会，这让高中时代就已经醉心于同人创作的七尾奈留感到最为无可奈何，且不说身边志同道合的朋友少之又少，想交流一下同人作品，去参加一个规模稍大一点的同人志即卖会就可能要千里迢迢坐飞机到九州的福冈才有。事实上作为全日本同人文化最不发达的地区之一，就连Comic Market的影响力也鞭长莫及。Comiket准备会曾经几次筹划把Comic Market特别场开到北海道、冲绳这些偏远地区，但却总是因为天气、费用、场馆、动员能力等问题而几度搁浅，当2000年3月19日CSP3（Comiket特别场3）借着Comiket25周年的机会，在避开了台风季节，并解决了场馆问题后终于在冲绳宜野湾市召开时，却因为当地本来就为数不多的同人社团中个别的激进者由于太过兴奋得意忘形捅出了大篓子而差点导致活动告吹。

当时，多年来一直盼望着家乡能沐浴到Comiket恩泽的七尾奈留已经在东京正式学成出道了，这一切还是要拜她母亲所赐，如果不是七尾奈留妈妈出钱资助，她也不可能有机会离开故乡到大城市去深造和就业。两人之所以能在就业问题上达成共识，是七尾奈留作出了重大让步，表示可以把志愿从动画师改为游戏设计师，这才获得了母亲的认可。在七尾奈留妈妈看来，在泡沫经济繁荣的虚像下催生而出



模稍
坐飞
同人
arket
经几
道、
费用、
2000
借着
节，
召开
团中
了大

浴到
学成
果不
机会
所以
出了
游戏
奈留
而出





Nanao Naru

的蓬勃发展的游戏产业比苦行僧一般的动漫产业要靠谱得多，不过这位尽心尽责的母亲显然并不了解泡沫经济破灭后游戏产业急转直下的惨烈状况，更不会知道其实游戏产业也分好多个不同的分野，其中有一个不怎么上得了台面的小分野叫 Erogame。反观七尾奈留这边倒是悠哉悠哉，高中毕业后要报考的学校早就已经选好，虽然母亲反对自己成为动画师，而临时改变了志愿，但七尾奈留并不打算改换学校，因为那是一所全国知名的大型综合专科学校，既有动画专业，也有游戏专业。毕业后，自己将离开故乡，去大城市念书的这一既定事项是不会改变的。至于当年七尾奈留去了哪座城市的哪个学校，由于她没有亲口透露过，外界对此说法不一，在后文中会详细提到。

就这样，怀揣着梦想，凭着一身的冲劲，带着冲绳人特有的爽朗性格，以及一身略带咸味的海风气息，18 岁的七尾奈留踏上了到大都市实现自我价值的旅程。

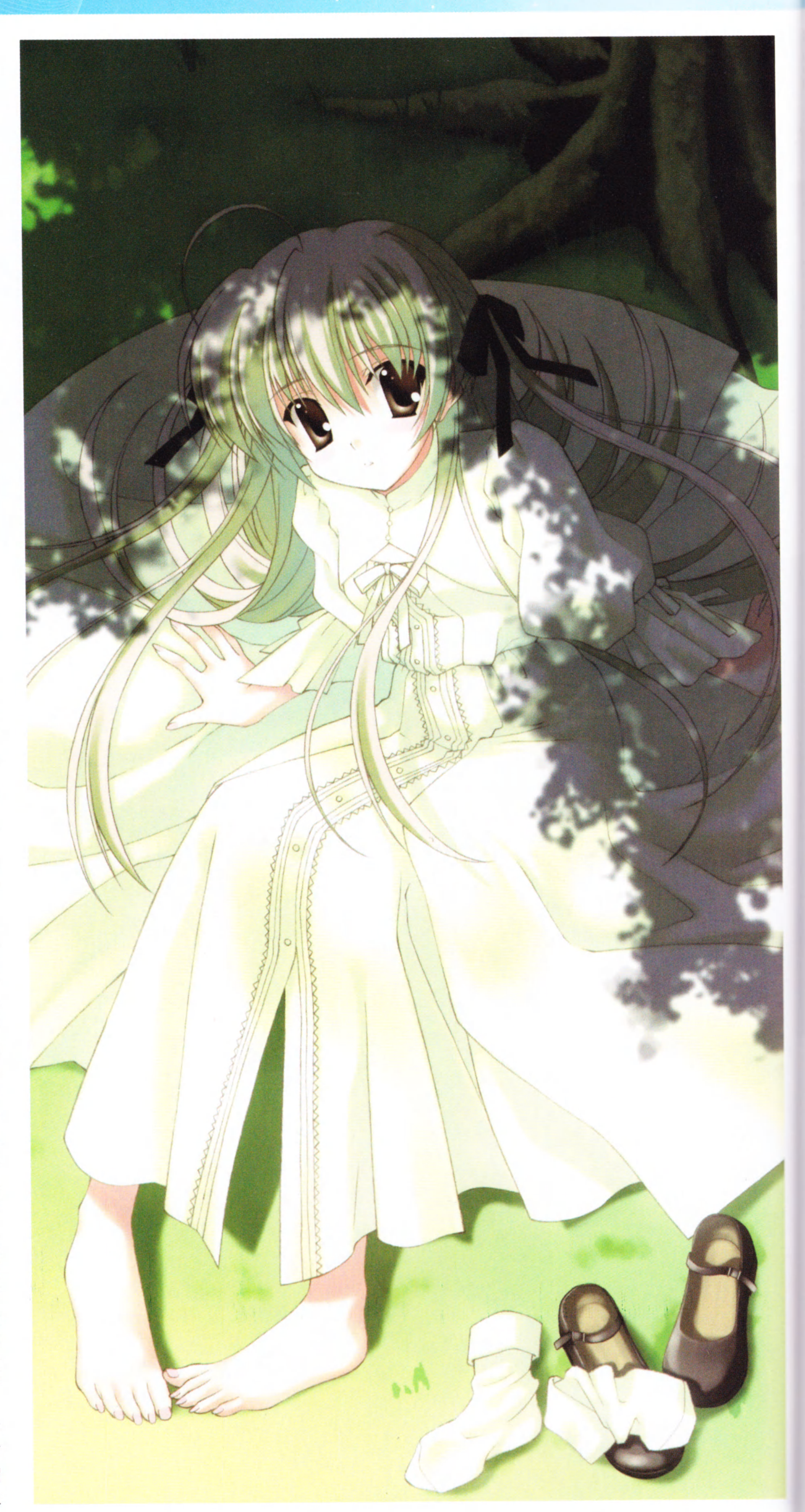
出道于世纪之交

Debuted On The Turning Of the Century

关于七尾奈留就读的学校，网上有一种说法是东京的代代木动画学院，这种论点虽然没有现实的依据可以佐证，但从情理上是说的通的，至少七尾奈留在首都圈上学这一点的可信度是比较高的。代代木动画学院作为日本最著名的综合性 ACG 专科学校之一，拥有健全的课程设置，这其中当然也包括游戏学科，代代木的游戏学院教授从游戏原画到脚本编撰，再到游戏程序的全方位课程，从设计专业毕业以后就可以作为游戏原画师和人设师独当一面了。从七尾奈留就读期间参加同人活动的记录，以及毕业后的就业去向来看，在东京念书的可能性是很大的，此外还有一个重要线索在下文中会提到。

来到东京让七尾奈留最兴奋的莫过于有机会亲身体验参与 Comiket 的快乐了，对同人创作的圣战 Comiket 向往已久的她在 1999 年有了第一次出战的记录，她组了一个叫“Ice & Choco（冰激凌和巧克力）”的同人社团参加了那年夏天的 C56，并发售了一本名为『RUNESIDE LUNASIDE』的新刊，这部以现在的眼光看不算十分精美的作品在当时已经足以吸引到不少挑剔读者的眼光。这个名不见经传的新人画师拥有非常可爱的画风，这种画风有明显模仿石田敦子的痕迹，又结合了当时红极一时的みつみ美里画风的一些特点，实际上就是石田敦子的脸型加上美里眼睛的画法，再加以融会贯通。

彼时的 Comiket 上模仿みつみ美里已经成为一种风潮，到处可以看到“みつみ绘”，不学美里就是落伍，学得太过头又会出现池上茜那样陷得太深无法自拔，因而失去自我风格的极端情况，所以比较保守的做法就是学一些“みつみ绘”的精髓，比如眼睛的画法，然后再结合自己的风格喜好创造出一种新的画风。善于融会贯通的七尾奈留在此二人画风的基础上，又加入了自己对服饰设计的爱好，既吸收了两人画风的精髓，又克服了她们的弱点。因为石田敦子是少女漫画家，眼睛的画法不免流于媚俗，而みつみ美里虽然擅长画美少女，却对服



装没有太多研究，画惯了学生装的美里在服饰设计方面显然是个软肋。而七尾奈留一面吸收了美里眼睛画法的长处，一面用自己的长处处弥补了美里的软肋，这样一来她创造出的新画风就摒弃了先天的弱点，发挥出了最大的魅力。不过一种画风的成型是需要加以时日去打磨的，初登画坛的七尾奈留只是表现出了非常不错的潜力，还远远谈不上用画风来征服读者和玩家。

C56以后，Ice & Choco成了东京大小同人志即卖会上的常客，但仅限于常客，还算不上大手社团（成长为大手哪有那么神速）。在2000年4月23日Leaf社举办的首届Comic Party上，好歹也是美里党的七尾奈留也报名参加了，可惜只是在大岛上摆摊的弱小社团（在会场中央位置由多个社团摊位共同组成的阵营被很形象的称为“岛”，如果说大手社团是靠墙设置的壁社团，那么被安排在中间的弱小社团就被称为岛社团），当时根本无法想象她几年后会迅速积累起不亚于みつみ美里的超高人气。对同人创作的狂热不仅帮助她快速提升画技，也对她的择业取向产生了重要影响。

Comiket出阵后没多久，七尾奈留就从专科学校毕业了，紧接着便加入了一家名为DALL的游戏公司，后者是一家新成立的公司，正踌躇满志着准备在Eroge的事业里大干一番。七尾奈留的母亲大概做梦也想不到女儿会去画这种不堪入目的游戏，但七尾奈留的选择未必就不是一条正确的道路，至少对待她这样的一个新人很少有公司愿意一开始就委以重任。七尾奈留的游戏处女作『Cave Castle Cavalier』很快于翌年2月发售了，这同时也是DALL的出道作，关系到公司的生死存亡。游戏是一部地牢探索风格的ADV，大部分时间是探索和战斗的RPG，剩下则是啪啪啪和收集CG。游戏内容中规中矩，就连七尾奈留的原画也变得中规中矩起来，不见了创作同人志时的手绘风格，取而代之的是标准的CG绘，配合当时流行的较高的H度，把主要精力都放在了H场面的设计上了。相对的，角色的可爱度下降，为了追求商业化，画风也有明显的变化，风格不如创作同人志时来得鲜明。

同年8月，她的第二部作品『禁忌2』由另一个不知名公司SUCCUBUS发布，这部作品的原画由七尾奈留和其他两位画师合力完成，游戏的H度要大大超过前作，加入了大量重口味PLAY元素，在七尾奈留的作品系谱里实属少见。以上两部作品都没有着重表现出七尾奈留画风中的特点，可见颇有市场压力的情况下原画师在无奈地改变画风，这种来回的摇摆使那个时期七尾奈留的画风产生了较大的起伏，从她同期发售的几本同人志就能看出她的那种挣扎，适应工作节奏和市场需求是新人走向成熟的必经之路。顺带一提，当时两部游戏原画署名的是“奈留”,而并非现在的七尾奈留。

就在两部游戏发售的间隙，其实七尾奈留



Nanao Naru



还参与过一部作品的制作，而有趣的是这部名叫『Aries』的游戏也是一家新公司的出道作。七尾奈留为那部游戏画了几幅原稿，并不在原画师之列，这次工作的契机其实是来自于一位学友的邀请，此人叫 tororo，向七尾奈留发出邀请的新公司叫 CIRCUS。

欢乐的“马戏团”和伟大的“曲艺商法”

Happy Circus And Great Trick Commercial

一个叫松村和俊的代代木毕业生离开学校后加入了一家叫 COSMOS COMPUTER 的游戏软件公司，这个来自于山口县的年轻人有着远大的志向，他从小就立志要当社长，自从迷上游戏后就把人生目标明确为游戏公司社长，报名代代木也好，到 COSMOS COMPUTER 工作也好，都是为将来能成为社长在做积极的准备。这个男人运气不错，刚加入公司不久 COSMOS COMPUTER 就筹划进军成人游戏领域，一口气增设了三个子品牌，松村加入了其中一个品牌 RISE，并认识了任背景绘画的小泉纯一。松村很快爬上了小组领导者的位子，在小泉的帮助下积极推动 RISE 的建设，99 年 2 月 RISE 发售了同名处女作『RISE』，松村给自己起了一个叫 tororo 的笔名，任游戏制作人，小泉取名恋纯ほたる，担任游戏的背景作画。游戏发售后根据市场的反响，COSMOS COMPUTER 对三个子品牌的态度发生了分化，表现较好的 RISE 受到了格外重视，于是精明的 tororo 利用此机会向公司极力建议让 RISE 从制作组升格为子公司，并独立经营，提议获得公司采纳，很快在 tororo 和恋纯的筹划下 CIRCUS 横空出世。tororo 实现了成为社长的梦想，并自称马戏团“团长”，后来也被戏称为“断肠（团长和断肠的日语发音相同）”，恋纯任背景作画和监修，此外还吸收了原 RISE 的脚本师まり和原姐妹品牌うえぽん的制作人らまマン来担任营销和宣传部门的负责人，关键的游戏原画师一职则交给了原 RISE 的主力原画师生田鷹吞。就这样，以这 5 人为核心的 CIRCUS 社正式加入了浩浩汤汤的 Erogame 大军。

CIRCUS 成立后很快提出了处女作『Aries』的企画，并在 2000 年 4 月顺利发售。两位 RISE 时代的原画师零点和生田鹰吞任原画师，まり撰写脚本，tororo 则玩起他一直很向往却始终没机会尝试的音乐制作人的角色。『Aries』发售后，团队发生了明显变化。tororo 证明了自己的音乐才华后放弃制作人的工作，专攻作词作曲和音乐制作。まり一人独木难支，于是新提拔了脚本师吴一郎。两位原画师里生田鹰吞的实力超过零点，所以后者被很快挤出主力阵容，不久后就离开了公司，作为补充进来的战斗力，据说 tororo 找到了一个他代代木时期的学友，那便是七尾奈留。网上一直有传言说奈留和 tororo 是专科学校时代的旧相识，这成为前文提到了七尾奈留毕业于代代木动画学院



的另一大线索。在 2000 年 9 月发售的外传『暗锅 Aries』（暗锅是黑暗火锅的简称，所谓黑暗火锅则是在关了灯的情况下大家把各种正体不明的材料投入火锅，煮熟后再分而食之。所以暗锅也经常被用来指代那些配料保密的大杂烩。）里七尾奈留与生田鹰吞共同担当了游戏原画，并首次使用了七尾奈留这个笔名，笔名的来历是『Aries』中的一位女主角的名字。同年七尾奈留正式加盟 CIRCUS，成为马戏团重要的一名“演员”，01 年 1 月她加入公司后的第一部作品『Infantaria』发售，一颗游戏原画界的新星在此冉冉升起。

在收集齐必要的角色并进行过两次团队磨合后，玩家们预感到 CIRCUS 将会有一部决定其未来命运的新作问世。2001 年 7 月『水夏』发售，众人期待已久的大作终于降临了。新作来得如此之快是因为 CIRCUS 在 tororo 的带领下几乎倾巢出动，一鼓作气把『水夏』开发完成。这次社长 tororo 除了一展音乐才华外，还亲自担任了制作人。七尾奈留和生田鹰吞搭档担任原画，只不过这次两人的主次位置对调，七尾奈留刚来半年就坐上了首席主力原画师的位子，这不免让人心生联想，单纯地理解为七尾奈留实力更强也未尝不可，但这世上就是有一批喜欢八卦的人，硬要说 tororo 是有意徇私，对于不明真相的群众来说就不置可否了。『水夏』在脚本方面也发生了重大人员调动，新人御影被破格拔擢为第二脚本师，与吴一郎瓜分了脚本，吴一郎撰写了 4 章里的 1、3、4 三章，御影撰写第 2 章和后续为家用机版追加的章节。能受到如此重用是因为『水夏』的企画原本就是御影提出来的，这个当时才 20 岁出头的毫无资历的年轻人是个狂热的 Galgame 玩家，对恋爱类游戏尤其是 Leaf 倡导的 Visual Novel（视觉小说）类的 Galgame 偏爱有加，很想在 CIRCUS 一展所长，证明自己的实力。

业界当时对视觉小说的前景存在分歧，90 年代末 Eroge 三巨头里只有 Leaf 一直在坚持开发视觉小说类型的作品，但 Leaf 后来自己也遭遇了瓶颈和低谷期，前景很不明朗，其它两大公司 Elf 和 F&C 根本就对视觉小说不屑一顾。tororo 对御影的企画提案并非毫无顾虑，旗下几位脚本师的实力，以及玩家对改变风格这一举措的接受程度都存在不确定因素。但 CIRCUS 毕竟是一家新公司，并没有太多顽固的保守势力阻碍种种新的尝试，所以『水夏』的企画最终还是被有条件地通过了。这追加的条件就是，『水夏』不能做成百分百的视觉小说，要有所保留。御影想了个办法就是把前 3 章做成典型的全画面视觉小说，第 4 章则是风格完全不同的文本框 ADV，这种怪异的做法与其说是想标新立异，不如说是一种妥协的产物，从『水夏』对外宣传中不称自己是视觉小说这点就能看出 CIRCUS 的谨慎。视觉小说式的文本量虽然苦了两位脚本师，却乐坏了七尾奈留，角色立绘的重要性大大提升就意味着原画师的戏份变多了。

『水夏』的创新玩法和感人剧情并不在本文讨论的范围内，七尾奈留惊人的快速成长才是重点，2001 年的七尾奈留可以用脱胎换骨四个字来形容。整个 2000 年里画风的动荡随着加盟和融入 CIRCUS 的氛围，逐渐缓和了下来并再次趋于稳定。随着对 CG 绘的适应，七尾奈留开始改良自己的画风，受到『妹妹公主』和『迷糊天使』等几部当时大人气萌系作品的影响，七尾奈留有意识地调整了脸型，并进一步钻研眼睛的画法，调整后的画风眼睛在脸部所占的比例更大达到了近 1/2，眼睛的画



Nanao Naru



法虽然仍是美里的风格，但因为比例的不同从视觉上已经看不出太多模仿的痕迹。由于『水夏』的原画是七尾奈留与生田鹰吞合作的产物，所以人设总体上还是延续了 CIRCUS 初期的风格，但创新的元素也是显而易见的，那就是游戏第一女主角无名少女和她的黑猫**アルキメデス**。由七尾奈留负责绘制的无名少女与游戏其他所有女性角色的带有田园和生活气息的设定有着根本性的不同，无名少女衣着诡异，始终戴着个类似小丑帽的黑色大帽子，头上还趴着一只奇怪的黑猫，猫的眼睛是菱形的，黄色底中间有一条黑线，业内此前从未见过这样的画法，此乃七尾奈留的独创。帽子和菱形眼睛的猫（后被称为ぽてねこ），这两样东西后来成为七尾奈留的两大注册商标式的物件，它们的诞生就是在『水夏』中。

『水夏』发售后不期而至的大卖让 tororo 等人喜出望外，游戏脚本的成功固然是玩家交口称赞的一个卖点，但更多的掌声是送给七尾奈留的，玩家们在她的身上看到了更多的期待，这种期待日后都化成了 CIRCUS 滚滚而来的财富。做梦都在当社长赚大钱的 tororo 当然不会放过乘胜追击的良机，在他处心积虑的安排下『水夏』的发售也玩出了不少花样，7 月率先发售的是 CD-ROM 版，一个月后才发售了 DVD-ROM 版，以当时的大环境而言 CD-ROM 仍是主流，DVD-ROM 是新潮，一般公司的做法是先发 CD，隔一段时间在 DVD 主流地位确立后再加一些料出一个 DVD-ROM 版。tororo 的初衷显然是想预支 DVD-ROM 版的收入，事实是他如愿以偿了。不过 tororo 的算盘并不是预支一点未来的收入那么简单，而是雄心勃勃的想刮光玩家们的钱，于是他为『水夏』设计了一套完整的骗钱计划。

首先他设置了玩家购买游戏后登记个人信息并能免费获得特典 CD 的促销手法，特典 CD 被称作『歌之绘本』，前三集分别收录有『Aries』『Infantaria』和『水夏』的 OP\ED 音乐、攻略集和特典壁纸，其实就相当于一张简易的 FD。『歌之绘本』原先是『Aries』发售时采取的一种优惠措施，但在『水夏』以后变成了一种商业手段。02 年 11 月『歌之绘本 1-3』被整合以后当作普通 FD 发售，老玩家自然是大呼上当，但新玩家里却不乏因为买到以前的幻之特典而沾沾自喜者。特典 CD 只是一个小花招，真正的圈钱利器是『水夏』大量的衍生作品。01 年 12 月外传『被阿基米德遗忘的物品』发售，它不仅收录『水夏』的前传第 0 章，也收录了一部新作『初音岛』的预告篇，玩家们可以从中获知七尾奈留和御影在『水夏』发售后不久就已经投入了新作的开发中，『水夏』前传的原画并不是七尾奈留亲自担当的。

进入到 2002 年，『水夏』的“移植大法”便开始了，7 月由 Princess Soft 制作的 DC/PS 移植版发售，追加了一些 CG 和 BGM。时隔一年全年龄版被逆移植回 PC 上，内容原封不动，只是增加了一张广播剧 CD。又过了一年多在这个新 PC 版的基础上又开发了名为『水夏 AS+』的 18 禁重制版，增加了两个新章节，但其中一个照搬了『被阿基米德遗忘的物品』的第 0 章，因为当时七尾奈留等人已经退社，新版的原画是一个新阵容。06 年 2 月又一个外传『AR ～忘れられた夏～』诞生，且又是一套新的原画和脚本班底，唯一不变的是 tororo 制作人的身份。这还没完，07 年 8 月『水夏 AS+』的全年龄 PS2 移植版『水夏 A.S+ Eternal Name』发售，给这一个如无限轮回版的移植怪圈画上了句点。实际上『水夏』的衍生作品还有很多，tororo 为了赚钱曾经差点得罪权贵，02 年 CIRCUS 一度与琦玉县健康福祉部的医疗整备课走得很近，当时为了预防 O-157 大肠杆菌疫情的宣传能在学校里顺利进行，政府部门出了很多奇招，利用 ACG 作品被证明是一种有效的手段，无孔不入的 tororo 找到医疗整备课官员表示可以利用他们的王牌作品『水夏』来帮助宣传，对方被忽悠得一愣一愣，于是就授权了『水夏 O-157 章』的开发，但就在游戏开始在学校配发后不久就有县议员怒批此事道“把成人游戏当学校教材跟请 AV 女优当任课老师又什么两样？！”很快相关人员被辞退，游戏配发工作也被叫停。但 tororo 当然不愿意自掏腰包为此事买单，被打了退票的『水夏 O-157 章』后来也被拿到市场上发售，可叹玩家真是人傻钱多。



tororo 这种利欲熏心的做法自然招致公司内部很多同事的不满，但在矛盾爆发出来之前，新作『初音岛』实际上早已进入开发日程了。





游戏的企画人仍是才华横溢的御影，因此『初音岛』有很多地方与『水夏』是一脉相承的，比如『初音岛』里姓白河的女主角就是源自『水夏』里的白河家族（『初音岛』大卖后『水夏』则反过来用白河家作为卖点继续骗钱，简直毫无节操）。但两部作品在本质上是不同的，『水夏』的主干是视觉小说，而『初音岛』则是典型的校园题材青春群像恋爱 ADV，俗称校园后宫游戏。发生这一转折的原因与当时业界大环境的变迁有关，Leaf 的沉沦后取而代之的 Key 社的崛起和泣系游戏的兴起，玩家们的兴趣又转到了恋爱 ADV 上来了，同样是群像剧的恋爱 ADV，自知强项不在催泪的御影果断选择了类似『ToHeart』的王道校园轻喜剧的后宫题材，区别只在于不再延续视觉小说的风格，而是主流的 ADV。这一随机应变的举措再次奏效了，当市场上充斥着泣系游戏的时候，轻松欢乐的轻喜剧后宫题材就有了用武之地。『初音岛』无印版的可攻略女主角多达 7 位，从幼驯染到同级生，从义妹到别人的妹，从学校偶像到风纪委员，该有的类型都有了。游戏开发工作量巨大，尤其是脚本和原画，『初音岛』的脚本由吴一郎、御影、まり 和よこよこ四人分工，原画则由七尾奈留和新人 igul 合力完成，前主力原画生田鹰吞被排挤的只能画一些次要角色。

CIRCUS 原画团队的更新换代极快，零点和生田鹰吞两位创业元老先后黯然离去，新人则不断涌现。作为主力原画七尾奈留绘制了朝仓音梦、芳乃樱和白河小鸟三大人气女主角，igul 则负责绘制剩下的水越萌、水越真子姐妹、天枷美春和鹭泽美咲四人。角色分配的不平衡是显而易见的，排名前三的女主角都在七尾奈留这边，当然奈留当时的超人气地位是不可动摇的，『水夏』发售后她的 fans 群体出现爆炸式增长，同人社团 Ice & Choco 也一跃成为大手社团。七尾奈留的出现为业界带来了一种全新的画风，这种风格在『初音岛』里被进一步巩固，角色的脸型改良为标准美少女脸后，眼睛占 1/2 的比例被固定下来，眼睛的形状发生变化，从美里绘式的不规则几何形状变成了现在我们看到的奈留式的长扇形，角色发型也有重大改变，发型棱角鲜明了起来，常常能看到微微竖起如尖角一般几缕额发，蝴蝶结和帽子作为两种重要道具被大量使用，后来逐渐发展为绑蝴蝶结和帽子必选其一的公式化设定。七尾奈留对服饰设定的前卫感觉在『初音岛』里体现得淋漓尽致，由她设计的风见学园校服被认为是 Galgame 史上最漂亮的校服前三之一，此外大量出现的女主角私服也让玩家们大开眼界。02 年『初音岛』发售后不久 Ice & Choco 还推出过一本全彩同人志『制服绘本』，自信满满地向世人展示她的设计天赋。以上提到的这些画风中的特点，后来都成为同行们争相模仿的对象，就像若干年前大家都拼命学习美里一样，『初音岛』发售后原画师们学习的对象一下子都成了七尾奈留，奈留式的眼睛画法、奈留式的蝴蝶结绑法、奈留式的帽子画法、奈留式的服饰设计比比皆是，后来甚至还出现了 Mitha、成濑守等一批画风高度相似的忠实奈留神教信徒，但与美里不同的是，七尾奈留的态度向来很超然，从不计较别人对她的模仿甚至抄袭，而实际上日后 Mitha 等人也都靠自己的力量成为独当一面的画师（七尾奈留非但不忌惮 Mitha，两人还是好友，Mitha 的成长过程中得到过七尾奈留很多帮助）。

集众人之精华开发而成的『初音岛』毫无疑问是一部大卖之作，大卖便会催生欲望，催生贪婪。就像在『水夏』发售时做的那样，



Nanao Naru



tororo 又祭出了在他看来再正常不过，在别人看来却是十分卑劣的销售手段。这次 tororo 做得更绝，在 02 年 6 月『初音岛』发售后的短短半年里就先后推出了 8 个版本，而这 8 个版本只是在包装上有细微差别，内容完全一样。一部分玩家愤怒了，他们把 CIRCUS 的这种做法取名为"曲艺商法"。CIRCUS 内部的很多员工也愤怒了，鉴于骗钱的伎俩一次次得逞，tororo 干脆不让御影和七尾奈留等人专心开发续作，他想要的只是每次只放出一小部分新要素，然后就单出一个新版本发售。开发的节奏和自由度被完全限制住了，更让人不堪忍受的是玩家们的一片骂声，于是以七尾奈留、御影、恋纯ほたる和吴一郎四人为代表的开发组成员终于忍无可忍，与 tororo 爆发了正面冲突，冲突的结果就是四人同时离职。恋纯和吴一郎后来与 tororo 达成部分和解，两人发起组建了 MOONSTONE 社，成为了 CIRCUS 的合作伙伴，而 tororo 则帮助 MOONSTONE 发掘了 Mitha 这样的当家画师，实际上已经完全看不出双方有矛盾存在了，所以很多玩家怀疑恋纯只是纯粹出于野心才自立门户。野性难驯的七尾奈留则带着御影一同出走，由于不愿加入恋纯的麾下，只能暂时保持自由之身，靠 CIRCUS 的老关系接活。CIRCUS 的完美体系只维持了短短两年多就分崩离析了。

成为 CIRCUS 分裂导火索的曲艺商法，是 CIRCUS 特有的一种营销手段。曲艺商法这个名称的来源是这样的，CIRCUS 这个外来词在旧式的日语里被解释为曲艺，曲艺就成了 CIRCUS 的一个谑称，商法就是销售方法的意思，于是得名曲艺商法。曲艺商法是玩家们送给 CIRCUS 的一个非正式的专有名词，CIRCUS 官方并不承认有这种商法的存在。曲艺商法的手法具体表现为如下四种：1、同一部作品分成几个不同种类错开时间分开发售。2、每当有新的操作系统诞生时，必定会推出对应这个系统的游戏重制版。3、不管原作的原画师是否参与开发，都会推出各种重制版和 Fandisc，也就是说新版本不同的地方在于原画师的变更。4、每增加一个新角色就作为新要素做成新游戏发售，然后等收集完若干个新角色后再出一个综合版发售。笔者用两个字来概括就是——骗钱。而且是究极的骗钱大法，究极到什么程度呢？就是 CIRCUS 社成立的这 11 年里，发售的游戏有一百多部之多，而其中光是两代『初音岛』就占据了 80% 的份额！90 多部『初音岛』，乖乖这是什么天文数字，纵观日本乃至全世界的游戏史大概没有能出其右者吧。

那么『初音岛』是如何被卖到 90 多个版本的呢？很简单，根据曲艺商法的原则，一部游戏在发售时先发售 CD-ROM 版，CD-ROM 版又分为普通版和限定版。一个月以后再发售 DVD-ROM 版，同样分普通版和限定版，这样就轻轻松松的有 4 个版本了。CD-ROM 和 DVD-ROM 两个版本的区别除了载体不一样，就是音轨的比率比较高，说白了就是在不改动所有内容的前提下把碟片的容量做大一点，体现出 DVD-ROM 存在的必要性，然后追加一件 T 恤衫作为特典商品，相应的价格也从 6000 多日元提高到 9000 多日元。这还只是游戏的基本版，也就是无印版的配置策略。根据曲艺商法的精神，以后每更换一次原画阵容就出一次重制版；每新出一种操作系统就把之前所有的版本都重制一遍；每增加一条角色线还会出对应的新版游戏，游戏同样分普通版和限定版；逢情人节、圣诞节、七夕这样的节日还会根据情况制作特别版；凑满一定数量的角色和若干特别版，还会做一个综合版，综合版也分普通版和限定版……就这样，根据曲艺商法的指导思想，『初音岛』一代前前后后，林林总总共发售过 59 个版本。而续作『初音岛 2』在尚未完结的情况下也已经发售了多达 35 个版本，两作相加就是 94 个版本。这 94 个版本里，七尾奈留参加了『初音岛』前 9 个版本的创作，『初音岛』的后 50 个版本从理论上来说与七尾奈留是无关的，但遵循曲艺商法的原则，不管是不是原来的原画师在画，新版都照出不误，而且一律打七尾奈留的招牌。由于实在受不了 CIRCUS 的卑劣骗钱手段，想为自己积点阴德的七尾奈留果断离开了 CIRCUS，却仍然逃不了躺着中枪的命运。

平行世界里的“马戏团”

Circus In Parallel Worlds

对待 CIRCUS 这样一个流言缠身的公司，向来喜好挖掘八卦的笔者当然不会轻易放过。CIRCUS 的各种八卦始于其成名以后，它的诞生和成立的初期是个相对平淡无奇的阶段，值得一书的地方不多，对 CIRCUS“恨之入骨”的玩家当然不会放过每一个恶搞 CIRCUS 的机会。于是有人处心积虑地炮制出了一个另类版的“马戏团”诞生史，发布在了伪基百科上，目的是博众人一笑。不过经过很多后来人的不断添加编撰，关于 CIRCUS 的这条伪基百科变得空前充实，各种传闻来历言之凿凿，一些普遍让玩家十分关注的八卦话题也都有了合情合理的解释，俨然可信度已经超过了正牌的维基百科条目。笔者整理了一部分条目的内容，结合笔者的理解完整地记录下来，这不仅是因为笔者知道广大读者与笔者一样喜爱看八卦新闻，更因为伪基百科的宗旨虽然是嬉笑怒骂的恶搞和穿越，但 Galgame 的发展史本来就是由不计其数的传言、黑历史和趣闻所构成，很多用戏虐笔触写就的稗官野史并非完全不可取信，相反在真相大白于天下之前，有些传言是最接近真相的。所以，这个存在于平行世界里的“马戏团”的故事对世人了解 CIRCUS 这家公司的历史，以及七尾奈留与 CIUCUS 的关系多少是有些帮助的。

平行世界里的“马戏团”也坐落于琦玉县的莲田市，这里被称作彩之国琦玉的莲田市。所谓的彩之国琦玉亦非虚构，指的是琦玉县琦玉市市内一系列以“彩之国”命名的地方，如著名的彩之国琦玉艺术剧场，该剧场是琦玉市的地标建筑之一，琦玉市则是琦玉县的首府所在地，于是彩之国后来便被作为琦玉县的别称之一，CIRCUS 公司便是这个彩之国琦玉县政府直营的一家工口游戏开发商。据说 CIRCUS 的前身是政府医疗整备课宣传系，这个机关的职责是在县内宣传疾病预防的相关知识，在流行病爆发时督促市民做好防护措施。上世纪 90 年代末该部门曾经大量引用动漫中的角色制作成海报，在游戏产业发达的琦玉县内四处张贴，且起到了史无前例的好效果，琦玉县医疗整备课宣传系因此声名远播，还惊动了很多国际友人前来参观学习。提出这个创意的是宣传系的







某宅男员工，在其影响下部门内的很多同事纷纷拜入 Otaku 神教门下，这些人还组织了一个叫 CIRCUS 的同人社团，利用工作中收集到的素材，制作成 Erogame 到 Comiket 上贩卖。这便是 CIRCUS 的开端。

谁知宣传系的名气实在太大，在 Comiket 卖游戏的事竟然传到了琦玉县知事土屋义彦的耳朵里，官僚资本家土屋当然无法忍受政府公务员竟然不务正业卖起黄色游戏这等羞耻之事，并勒令 CIRCUS 解散。但随后戏剧性的转折发生了，宣传系的某牵头员工给土屋送去了他们制作的一款工口游戏，极力劝说土屋尝试。半信半疑的土屋花了几天通关之后热泪盈眶地握着 CIRCUS 成员们的手，感谢他们制作出如此感人的游戏，并当即决定由县政府出资，在同人社团 CIRCUS 的基础上开设一个工口游戏制作公司，名字就叫做 CIRCUS 社，于是“彩之国的马戏团”应运而生了。

全球第一家国营工口游戏开发公司诞生！这个消息很快惊动了日本中央政府，当时整个日本正处于泡沫经济破灭后最漫长的经济衰退中，各地弥漫着不景气的氛围，政府税收锐减，赤字问题严重。CIRCUS 的一群创业元老们不仅巧妙地将动漫与政府资本结合在了一起，而且还发挥卓越的智慧，发明出了一种叫“曲艺商法”的经营手段，在短时间内就为一度濒临破产的琦玉县政府赚回了大把钞票。受此启发，土屋在日本议会发表演说，表明了“国营工口游戏公司是稳定社会治安，扩大政府收入的一条重要途径”的立场，土屋的演说博得了全场的热烈鼓掌，议会一致通过决议，认可 CIRCUS 为特许国营工口游戏制作公司，并把 CIRCUS 的事迹推广到全国，让各都道县效仿之。此后曲艺商法便成为琦玉县政府收入的重要来源，凡是 CIRCUS 开发的作品，政府各相关部门和社会各界都会为它大开绿灯，一路畅行。此后近十年时间里，CIRCUS 靠着一招鲜吃遍天下，引领业界风骚。前几年有“蔷薇麻生”之爱称，对动漫事业发展关怀有加的麻生太郎前首相还亲自批示，在全国各地召开了曲艺商法的学习研讨会，鼓励各行各业学习曲艺商法精神，把经济建设搞上去，把税收搞上去，在十二五规划中实现 GDP 增长两位数的目标。虽然后来麻生下台了，但学习曲艺商法的热情并没有消退，现在一批对曲艺商法颇有研究的游戏公司、动画公司、漫画家和小说家正活跃于 ACGN 的各个领域中。

CIRCUS 不仅生意做的好，公司从上到下还表现出了高度的社会责任感，在 90 年代中期日本各地爆发 O-157 大肠杆菌疫情的时候，以琦玉县 Galgame 行业领袖姿态出现的 CIRCUS 义不容辞地承担起了宣传防病防疫的艰巨任务。公司的前身原本就是疾病预防的宣传部门，这些工作对 CIRCUS 来说是轻车熟路，由公司制作的『水夏 O-157 特别版』作为当地公立小学和中学校的 O-157 疾病预防读物被列入了学校的教材范围内。由著名画师七尾奈留绘制的『水夏 O-157 特别版』不仅受到广大学生朋友的欢迎，在成年男性群体中也有着很高的人气，为了满足市场的需求，该教材除了在各大学校免费发放以外，根据曲艺商法的精神还制作了成人版，以 3800 日元的良心价格发售，受到玩家们的好评。

但在 CIRCUS 的发展之路上也不尽然是风平浪静和一帆风顺，“马戏团”也经历过各种曲折坎坷。CIRCUS 员工所拥有的国家公务员的身份使他们成为同行们羡慕嫉妒恨的目标，有民意人士指责 CIRCUS 用国民的税金开发游戏，然后再卖给国民赚钱，是一种一本万利的经营手段，这种带有垄断性质的不公平竞争会导致员工的腐化，员工的腐化就意味着作品质量的下降。在与日本一衣带水的某大国，这种情况就十分普遍，值得引起警惕。此外，因为 CIRCUS 员工待遇极好，每年全国公务员考试时，报考 CIRCUS 员工职位的申请人数量总是最多的，特别是在 CIRCUS 的代表作『初音岛』系列本篇发售的年份里，竞争之激烈甚至超过了某大国，因为『初音岛』本篇新作的发售就意味着又一个曲艺商法的周期将要开始，公司将会财源滚滚，员工们自然也就赚得盆满钵满了。CIRCUS 经营产生的巨大利益，不仅让年轻的准公务员们趋之若鹜，连一些老牌政客们也不免垂涎三尺。先前提到的琦玉县知事土屋义彦就曾经数度向县议会提案，建议把琦玉县名胜之一的秩父山山里的一座湖泊根据『初音岛』其中一个主角的名字改名为“音梦湖”，提案当然遭到了猛烈反对，因为议会当中是“音



梦党”、“樱党”和“小鸟党”三分天下的状况，三派互不买账。土屋又提议改名为“秩父樱湖”，同样遭到反对。无奈最后这个湖只能根据土屋女儿的名字被命名为“西秩父桃湖”。后来有人怀疑 CIRCUS 社长为讨好七尾奈留而出资贿赂土屋，为博美人一笑而想出如此荒唐之事，受此牵连土屋还被纪委调查，最终丢掉了知事的乌纱帽。

后来又发生了另一件震惊业界的事件，CIRCUS 的主力原画师，担任『初音岛』人设要职的七尾奈留竟然公开发表言论反对 CIRCUS 的国有化，七尾奈留在网上大骂“琦玉县政府是猪脑子！”“断肠去死！！”等反社会、反人类口号后向公司递交了辞呈，七尾与“马戏团”宣告正式决裂。但外界普遍猜测 CIRCUS 某社长先前对七尾奈留许下的承诺几次三番都未能兑现，导致七尾一怒之下离开。得知这个噩耗的土屋深感内疚，竟一病不起，在七尾奈留离开 CIRCUS 后不久，一个风雨交加的夜晚，始终微微念叨着“音梦”名字的土屋在 CIRCUS 几十部游戏的簇拥下咽下了最后一口气，享年 82 岁。

平行世界的故事到此为止，以上纯属虚构，如有雷同实属巧合。常言道无风不起浪，伪基百科的内容终究是来源于生活的。比如之前提到的琦玉县前知事土屋义彦，虽然亡者已矣，不应对其做评价，但实际上琦玉县住民们对这位担任县太爷长达 11 年之久的政客并没有多少好感，在他的任上贿赂事件时有发生，03 年他的女儿桃子就曾因为政治资金的问题被警方逮捕。秩父山中小湖改名为“樱湖”和“桃湖”的事也是确有其事，当然这里的樱就不是指芳乃樱的樱，而是日本樱花协会，土屋的另一个女儿品子是该协会的理事，所以有传闻说土屋此举是为了讨好两个爱女。琦玉县民不喜欢土屋还有一个重要原因是，跟上文描述的经济欣欣向荣的情景正相反，由于土屋极力发展公共事业的政策导致县预算崩坏，赤字从他执政开始时的 8000 亿日元猛增到离任时的 2 兆 8000 亿，让住民们背负了沉重的财政负担。至于『水夏』版的 O-157 预防读物也是确有其事的，由于饮食习惯的关系，日本曾多次爆发 O-157 大肠杆菌感染疫情（今年也爆发过，死了好几个人，其中有儿童），儿童是易患病的脆弱人群，所以重视公共事业的琦玉县因地制宜的发动各 Galgame 公司制作了很多用游戏主角绘制的宣传海报和读物分发到县内的中小学校，笔者在写 F&C 的沿革时也曾提到过由桥本タカシ绘制的『快餐店之恋 2』版的 O-157 宣传海报，作为琦玉的“地头蛇”CIRCUS 参与这样的公益活动也很正常。至于上文多次提到的某社长，也就是 tororo，七尾奈留与他的恩恩怨怨网络上各种传闻也很多，但真相一直比较模糊，缺乏一个最为可信的版本，所以才有了伪基百科的一番戏谑。

跳火圈的猫，从 F&C 到 minori

A Cat Jumping Fire Ring From F&C To Minori

离开马戏团的七尾奈留就像她笔下的黑猫一样四处流浪，经历了一段颠沛流离的时光。02 年 9 月她先是在一个由 20 位原画师共同参与的睡衣社的游戏『危机 !! 青蛙王国』里跑了个龙套，之后受到 Princess Soft 的邀请与御影一同主导了一部全年龄恋爱 ADV『SAKURA 雪月华』的开发，游戏 03 年 7 月在 PS2 上发售。虽然此前已经靠『水夏』和『初音岛』两作积累起了足够多的人气，但一旦离开了 Eroge 的圈子，七尾奈留和御影两人的号召力马上力减，『SAKURA 雪月华』的风头完全被音乐和由石田彰、子安武人、置鲇龙太郎、水树奈奈、堀江由衣、田村尤加利等一批名角组成的超强男女声优阵容所抢走，隔行如隔山，奈留和御影两人也只能徒呼奈何。



『SAKURA 雪月华』发售后不久，七尾奈留接到了老牌公司 F&C 的邀约，请她在新作『Canvas2』中领导整个原画团队，七尾奈留自然是欣然前往。她的人生哲学就是“如果不能确定是买还是不买，就买下来；与其后悔没买，不如后悔买了”。有关 F&C 的种种八卦和黑历史，笔者在桥本タカシ和☆画野朗的两个专题里已经有过系统的阐述，这是一个历史远比马戏团悠久，黑幕也远比马戏团沉重的公司。但与把急功近利的一面都展现给玩家们的 CIRCUS 不同，F&C 还是极力在玩家和业界同行们的面前维持着公司和谐的形象，所以玩家对 F&C 并没有明显的抵触情绪，Galgame 的从业者们也普遍对 F&C 抱有憧憬和好感，这就是为什么一直有原画师愿意“自投罗网”的原因。话说 04 年初人心不稳的 F&C 动乱再起，FC01-03 工作室的体系眼看就要不复存在，只在首席原画师的位子上坐了两年的☆画野朗就效仿“Leaf 御三家”带领 FC01 开发室的一群主力员工从公司“叛逃”，在外组建了 CUFFS 社。F&C 又遇到了与 6 年前极为相似的尴尬境地，人气游戏『Canvas』的续作已经箭在弦上，主力原画师却临阵脱逃，游戏制作人藤井和弥七被逼得差点要跳楼。然而峰回路转的是，F&C 获悉七尾奈留从 CIRCUS 辞职后一直没有找到落脚的下家，『SAKURA 雪月华』发售后她的档期空了出来，只要许以重酬，七尾奈留就有可能拯救 FC01。事实也跟 F&C 设想的差不多，对 F&C 了解不多的七尾奈留欣然前来接手工作，承担起领导新作『Canvas2』原画组的职责，但双方出于谨慎并未签订入职协议，七尾奈留成为 FC01 第一位领导原画组的外注画师。

随着七尾奈留的加入，『Canvas2』的开



发进程发生了明显的变化，包括ちこたむ、仓岛文康、江森美沙树在内的其他一些原画组成员都是临时拼凑起来的雇佣兵，起初公司对原画组的要求是尽可能模仿☆画野朗的画风，维持玩家对游戏人设的好感度，但这个指示对七尾奈留显然并不适用，她的画风与☆画野朗完全不同，从主观和客观上来说都不可能去模仿，结果就变成了七尾奈留一个人 solo play，其他人继续模仿☆画野朗。因此从『Canvas2』的人设里可以看出明显不同的两种风格，由七尾奈留绘制的第一第二女主角凤仙爱丽丝和桔梗雾是她一贯的个人画风，剩下其他角色则是尽可能贴近原『Canvas』的画风。这个情形有点类似『初音岛』，角色的人气完全是一边倒。其实很多玩家并不知晓的是第一女主角凤仙爱丽丝还是七尾奈留来到后才特别为她度身定做追加的新角色，如果没有她的到来这个『Canvas』系列里人气最高的女主角恐怕就不存在了。七尾奈留的强势还表现在游戏中抚子学园的制服根据她的喜好也进行了重新设计，可爱度大幅提升。回到了熟悉的 Eroge 领域，七尾奈留的号召力又回来了，『Canvas2』在几乎要夭折的不利情况下由七尾奈留一人扭转乾坤，成为整个系列里销量最好，地位最高的一部。05 年该作步『初音岛』的后尘还获得了 TV 动画化的机会，这个待遇无论是☆画野朗，还是桥本タカシ，乃至是 Leaf 御三家掌权时期的 F&C 都是不曾获得过的，七尾奈留的人望在短短几年里已经到了让很多老前辈们羡慕嫉妒恨的地步。

不过通过这次合作，七尾奈留也清醒地看到了 F&C 社混乱的根源和本质，游戏越是大卖，F&C 越是要过河拆桥，七尾奈留应该为自己没有被忽悠进公司而感到庆幸，以她那种不见棺材不落泪的性格是一定要在碰壁之后才会感觉后悔的。挥别 F&C 后，七尾奈留的事业进入了短暂的低潮期，04 年下半年到 05 年初的大半年里她没有任何一部商业作品问世，只能把主要精力放在同人创作上。另一方面，与她一同离开 CIRCUS 的御影此时正在一家规模不大的 Galgame 公司 minori 社展开自己职业生涯的新篇章，直到 2005 年在新公司站稳脚跟后的御影才邀请七尾奈留一同前来打天下。其实在御影在任期间曾几次向老板提议邀请七尾奈留，但得到了答复都很暧昧，这与 minori 公司的处事方式有关。

minori 的公司名称取自英语单词 minority，意为少数，所以 minori 一直以“少数派”自居。加上 minori 从创立以来在很长一段时间里一直是作为一家电影制作和发行公司 Comix Wave 的下属品牌之一在运作，作为一家非核心业务的公司，又是秉承着少数派的理念，minori 的知名度和口碑在业内一直维持在一个比较低的水平。玩家对 minori 的认知大

Nanao Naru





多还停留在 02 年的一部『Wind –a breath of heart–』上（曾 OVA 动画化），还有就是自从新海诚和天门驰名海内外后，由同属一家母公司的他们二人为 minori 的游戏制作了 OP 动画和音乐，这点也吸引到不少对游戏影像感兴趣的玩家前来关注。不过在最为重要的脚本和原画方面，minori 没有足够的实力，尤其是脚本阵容比较薄弱，御影的来到一度让 minori 的掌门人酒井伸和感觉如获至宝。minori 的原画组虽然有庄名泉石和结城辰也两位实力不俗的画师，但两人都缺乏号召力。七尾奈留的到来原本能够使 minori 的竞争力指数发生翻天覆地的变化，但酒井伸和别扭的性格成为七尾奈留和御影这对王牌卖座创作组合重新聚首的一大障碍，酒井一直死抱“少数派”的观念不放，本能地认为七尾奈留这样的大牌画师会破坏 minori 少数派的形象，后来直到御影提出『ef』的全盘企画，并执意要与七尾奈留合作，酒井才勉强答应在 05 年初请来了七尾奈留，让其正式加盟 minori。

『ef』的企画太过庞大以至于游戏开发了整整两年时间方才发售，最后还被分割成了两部分。限于 minori 公司的规模，初期的开发显得异常艰难，独木难支的御影只能向四方求助，除了据理力争请来了七尾奈留，还找来了曾经一起合作过的镜游一同分担脚本工作。天门、新海诚、2C= がろあ、大沼心、结城辰也等人都是在中后期才加入开发工作的，企画阶段是御影、镜游、七尾奈留和酒井伸和四个人的工作。自从在『水夏』里尝试了视觉小说 +ADV 的新颖游戏类型之后，御影对视觉小说的热情从未减退过，尽管迫于市场的压力『初音岛』采用的是传统的恋爱 ADV 类型，但自从御影离开后，视觉小说随着 Leaf 的复苏又出现了新的发展，到了 minori 以后御影仍然念念不忘想制作一部以视觉小说为基础的游戏。在提出『ef』的企画时，御影尝试了一种由他取名为“交互式小说”的新游戏类型，在这个交互式小说的体系里，玩家不等于主人公，而是站在第三者的立场上旁观剧情的发展。游戏每个章节的视点和笔触是不同的，这点继承自『水夏』，御影还对角色之间的排他性作出了改进，使玩家在于某个女性角色发展关系时不会对其他女性角色的剧情产生影响，这样一来女主角路线的分歧点也被大幅削减了。『ef』大大降低了玩家进行 Galgame 时所普遍抱有的“攻略”的心态，把主要注意力集中到了鉴赏故事本身这方面（所以作为旁观的第三者这点很重要），为了配合这种新模式，需要容量极大的故事文本来支持，同时角色立绘这一传统对话表现形式的消失，需要补充大量的事件 CG 来配合剧情的展开，对原画师的要求也达到了空前的高度，所以可以理解为什么御影一定要与七尾奈留合作，而不信任 minori 的原班人马。

来到 minori 后的七尾奈留承受着极大的压力，一方面原画的工作量惊人，为了实现游戏的世界观舞台设定，一行人还破天荒地走出国门跑去德国的海德堡和罗滕堡实地采风，随着脚本容量的膨胀，事件 CG 的数量也直线上升，开发工期一再延长，发售日却迟迟定不下来，公司上下都显得很焦虑，作为焦点人物之一的七尾奈留尽管日以继夜，在得到 2C= がろあ的支持后仍然无法在应付『ef』类似电影式的全景式剧情对作画的需求。另一方面，minori 的社长酒井伸和怪异的性格也让她一时难以适



应。这位难相处的老板与她的前任老板 tororo 一样对自己的才华深信不疑，并且总喜欢身兼制作人、音乐人、监修等好几个职位以显示自己的存在感，但酒井与 tororo 本质性的不同点在于 tororo 是个狡诈的商人，眼中只有利益，甘愿放弃口碑也要榨干玩家的最后一分钱。酒井则是个中二病患者，视公司的宗旨为一切，见不得别人践踏他少数派的宗旨，经常会站在玩家的对立面行事，曾经好几次作出过在公司网站上大骂玩家的神经质举动。有着 tororo 和酒井这样的老板，员工的口碑不受到牵连几乎是不可能的，在 CIRCUS 时七尾奈留就曾被骂过助纣为虐，到了 F&C 又险些被资本家忽悠。好不容易来到 minori，因为社长和玩家紧张的关系，而且游戏迟迟无法发售，又成了玩家们攻击的对象，网络上各种谣言和诋毁不绝于耳，有说『ef』根本就已经夭折了的，也有挖七尾奈留在马戏团时的黑历史，说她是受 tororo 的性骚扰而离职的，更有传言说七尾奈留和西又葵一样喜欢养男宠，她和御影是恋爱关系所以一起到 minori 双宿双栖的。在很长一段时间里，七尾奈留感觉自己就像一只在马戏团里表演跳火圈的猫，似乎被一双无形之手在鞭策着，跳过危险的火圈才能博得观众的喝彩，而火圈一个接一个扑面而来，根本没有喘息的机会。那段时期七尾奈留只能寄情于同人创作，虽然工期紧张她还是抽出不少精力来画同人本，两年里平均每年创作都在 4 本以上，这个节奏直到现在还一直保持着，这也是维持她大手社团的地位所必须做的，看起来也是接二连三的火圈中的一环。

谢国家谢父母谢上帝的是，06 年 12 月在作出艰难的决定后，『ef – a fairy tale of the two.』的第一部『ef – the first tale.』终于发售了，在原定的 6 个章节中（后缩减为 4 章），第一部只包含了前两章，御影在故事独立性方面做出了调整，因而才做出了把游戏一分为二发售，为后续开发争取宝贵时间的决定。作为补救措施之一，『ef – the first tale.』推出后迅速平台化，FD、漫画版和动画版先后推出，这样做的前提是游戏第二部绝对不会烂尾的保证。当游戏第一部在外面大受好评时，七尾奈留和御影两人并未因此而松了一口气，而是越发专注地投入到余下的开发工作中。17 个月后，『ef – the latter tale.』发售，所有的悬念，所有的怀疑随着完结篇的推出统统化作了对 minori 的称赞和敬佩，压在七尾奈留身上的重担这才终于放了下来。









后日谈

Epilogue

完成了『ef』后的七尾奈留好像一下子松掉了的发条，对工作的态度变得随性和超然起来，一直拘泥于 Galgame 原画工作的她也开始把视线转移到了更广阔的领域。『ef』还在开发时，06 年底她曾为一部原创作品『sola』担任过角色设计原案的工作，这部作品的原作者是著名脚本师久弥直树，后者因多年仰慕七尾奈留的画技而多次要求与其合作，从同人圈一直追到了 minori。七尾奈留盛情难却就为作品『sola』做了角色原案，所幸没有过多影响『ef』的开发。倒是因为人设的既视感，『sola』推出时沾了一点『ef』的光，漫画版和 TV 动画版先后推出后获得了不错的反响，为七尾奈留的个人动画记录上又增添了一笔。

之后七尾奈留捞外快的工作就逐渐多了起来，就在『ef – the latter tale.』发售后不久，她应『电击 G’s』之邀担任一个新的读者参与企画『公主占卜』的人设和插画。别看七尾奈留成名多年，画同人志也有近十年资历，在杂志开专栏却还是第一次，这方面她完全是个新手。09 年她又给 NDS 游戏『成为魔女吧』操刀了人设，涉猎掌机游戏对她来说又是一件新鲜事。随着插画工作不断的深入，七尾奈留对 Galgame 原画的兴致似乎减淡了不少，但一刻也没有停下追逐色彩的脚步。她已经适应了自己的新角色，作为一个插画家，风光程度绝对不低于原画家，09 年她的一幅『幸运星』的同人插画原稿甚至在雅虎上拍出了惊人的 131 万日元的历史最高价，这个记录至今无人能破。

相比之下 Galgame 原画的工作则日渐枯竭。『ef』正篇完结以后，御影转作监督的幕后工作，镜游取代他原先的位置，在开发『eden*』时原画阵容里已经没有了七尾奈留的名字，取而代之的是 minori 自社培养的 KIM ちー和她在 F&C 时有过一面之缘的ちこたむ。直到『the latter tale.』发售两年半以后，玩家们才在『ef』的后日谈『天使们的星期日』里再次看到了七尾奈留的身影。至于她的下一部作品，会是 minori 紧锣密鼓筹备中的新作『すぴぱら』，还是另有安排，对于从来不主动透露个人动向的七尾奈留来说，只有等待时间来揭晓了。▲



松
起
开
开
担
者
尾
一
作品
ef』
出
画版
留的

了起
久，
者参
七尾
，在
是个
吧』
一件
奈留
，但
适应
程度
星』
人的
无人

渐枯
幕后
den*』
，取
和她
『the
『ef』
到了七
会是
ら』，
人动向
。▲



This is My Sweet Home,
This is My Dearest Ture Family

爱之路上 飞舞的天使们

■文 /D.L.Archangel ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 余小鱼

Baby Pricess

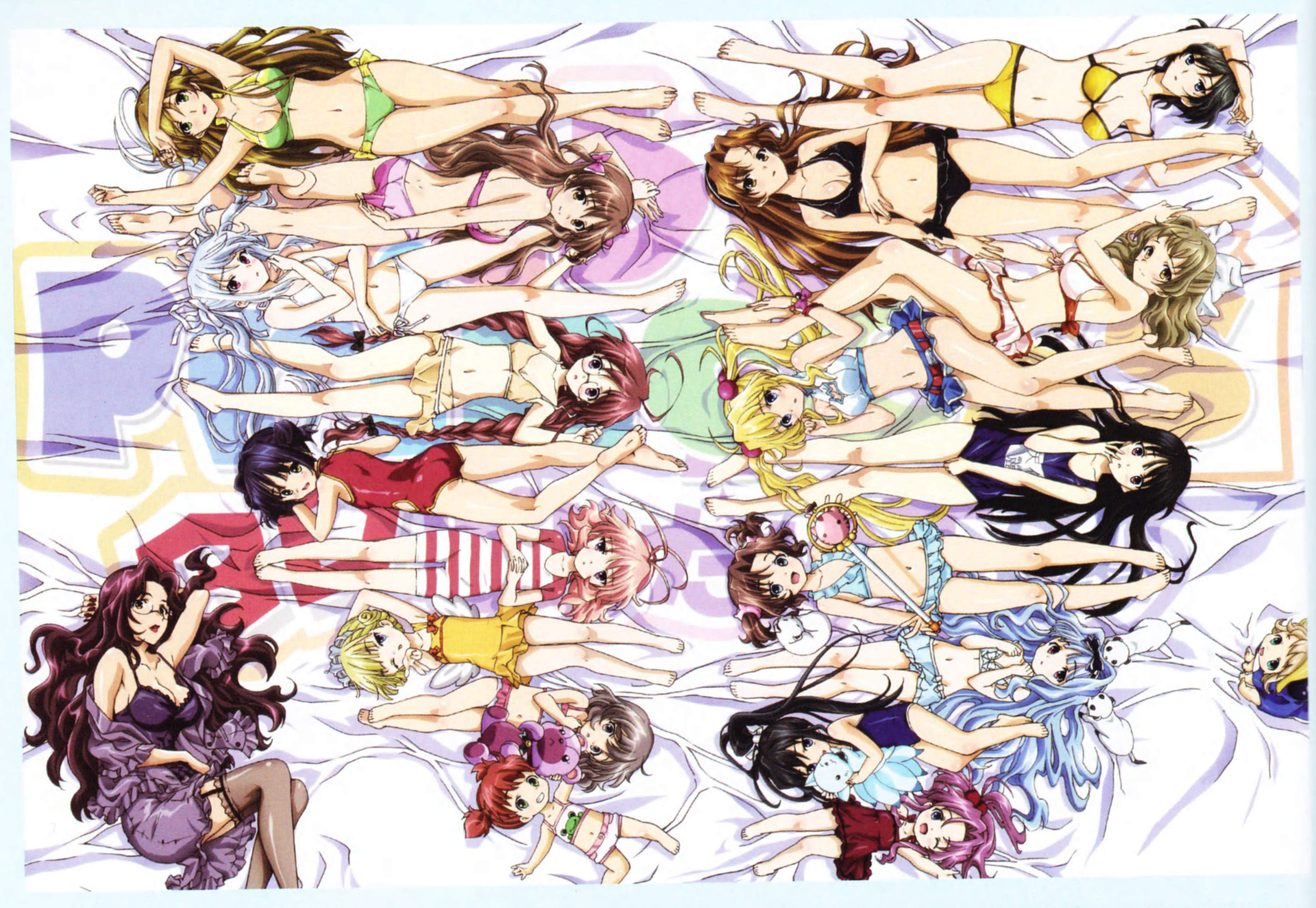
Glance of Baby Pricess

看了开场的同学可能会觉得比较迷茫，到底我们这是要说什么呢？本文要介绍的是『电击 G’s magazine』在 2007 年 8 月为了纪念杂志 200 号发售所推出的特别企划之一——『Baby Princess』。故事讲述了失去了亲人天涯孤独的男主角阳太郎因为某个原因而变成了天使家一员后发生的种种状况，而更让人惊讶的是整个天使家的成员全部都是女孩子！就这样阳太郎与 19 位姐妹外加 1 位母亲的全新生活就此展开。

也许有人会问，有没有搞错？『G’s』哪里有 200 号！事实上『电击 G’s magazine』这个名字是在 2002 年 3 月 30 日发售的杂志上才正式出现的，在此之前该杂志曾使用过 3 个不同的名字。而最早的创刊号则是在 1992 年



也许每个宅男心中都曾有过一个梦想，一个属于自己后宫的梦想。可能是 12 个个性迥异的妹妹围绕着你用着 12 种不同的称呼向你撒娇；也可能是独自一人带着一整个班级的女生在世界各地展开脸红心跳的魔法大冒险；也可能是……总之一百个人一定会有一百个不同的后宫。也许今天我要讲的故事可能与后宫无关，但也有可能这就是一个标准的后宫也说不定。总之等你把本文全部看完以后，说不定会产生一个只属于你的独一无二的看法呢。好吧，下面就让我们来看看天使（あまつき）家的长男与他的 19 位姐妹之间的故事吧！



12 月 26 日发售的“电击 PC engine”。这么算下来的话 200 号就不是问题了。作为 200 号纪念的特别企划之一，『Baby Princess』(以下简称为 BP) 的文字部分由公野樱子全权负责，插画方面则是交给了壬生夏生 (みぶなつき)，若月さな和雾贺ユキ等人来共同担当。

而在该企划推出的短短 4 年的时间里一共出现过网络日记、读者参与游戏 (主要是两种类型的游戏)、人气投票、微型小说、漫画、小说和广播剧等各种不同类型的活动，并且在今年的 7 月份还会上映称为“美少女动画史上第一部 3D 动画”作品的全新原创 OVA。可以说，这个企划基本上涵盖了二次元方面比较传统和流行的领域了，当然诸如 Comiket 这样的大型活动也是不会错过参加机会的。

如果光从参与这次企划的 Staff 来看，大家比较熟悉的也许就只有公野樱子一个人了。而从画师阵容这方面来看的话，BP 是完全无法和 200 号纪念企划的另一部作品『公主导航 (おひめさまナビゲーション)』相提并论的，后者的人设是在国内有着非常高人气的七尾奈留，相信就不需要多作介绍了吧 (本期萌绘师专题介绍的画师就是她。不过 Staff 的名气也许只是影响人气的一个因素，真正能够吸引读者的还是作品整体的表现。所以从诞生到现在的这 4 年时间内，BP 一直以自己稳定而又富有特色的脚步一路走来，而且当公主导航在今年迎来最终回的时候，BP 却依然以不可阻挡的势头继续活跃在 G’s 的页面中，并且不断推出令人振奋的各种新内容。

经常阅读日本杂志的人可能会比较了解读者参与型企划这种东西。对于经常发表读者参与型企划的『电击 G’s』来说，作为 200 号纪念企划的 BP 自然也不会例外。读者参与型企划又被称作读者参与型游戏，是通过传统邮件方式或者是电子邮件方式来进行的一种游戏类型，历史可以追述到几个世纪以前了。在日本，该类型游戏的先驱者是日本软银 (Softbank) 的游戏杂志『Beep』于 1984 年开始的一个叫做“ヤタタウォーズ”的连载，而在这之后的几年内，该类型的游戏开始逐渐变得流行起来 (编者注：多年前国内的『电子游戏与电脑游戏』杂志曾短期做过邮寄型读者参与游戏)。

在早期，读者参与型游戏主要是以角色登陆型为主，该类型主要以 RPG 风格的幻想世界作为舞台，读者们通过信件的方式入手经验值和道具等各种数据从而使角色成长。在当年 RPG 游戏风靡的那个年代，该类型的游戏可以说火爆异常。然后从上世纪 90 年代中期开始，该类型游戏的人气迅速衰退，并开始逐步从各杂志中消失。直到目前，也只有少数的杂志还保留有这种类型的游戏。

而在角色登陆型游戏成为主流的 1992 年，一种称之为“人气投票型游戏”的读者参与型游戏出现了。读者们为自己所钟爱的角色进行投票，而投票数的多少则能对该角色的活跃度之类的设定产生影响。由于投票数等大量的数据对于制作方来说非常宝贵 (尤其是在美少女角色的决定上)，所以在 90 年代后半期，以介绍美少女游戏为主的游戏杂志们开始大量展开这种人气投票型游戏。这其中就包括『电击 G’s』。

说到 G’s 的读者参与型企划，它们的数量可是非常之多的，而且除去传统意义上的人气投票以外，还会给读者提供其他一些企划设定方面的参与内容。比如说角色的服装设计，台词设计以及团队组合名称之类的征集。如果我们去除一些在国内不太知名的企划，那剩下来的部分相信资深一点的动漫迷们一定耳熟能详。比如早先的『妹妹公主』和『Happy Lesson』;02,03 年的『双恋』和『草莓危机』(原名是『Strawberry Panic!』，又有译作惊爆草莓和草莓狂热) 以及和 BP 同期的『公主导航』。而现在最新一期的企划则是 G’s、Lantis 和 Sunrise 三社联合的『LoveLive！高校偶像计划』(ラブライブ！ High School idol Project)。

说回『BP』这个企划，从内容上来看的话是一个很简单也很标准的人气投票型读者参与企划。因为它并没有过多地让读者们去参与诸如服装设计和角色设计等方面的设定内容，只是在企划推出的中前期举行过几次角色人气投票，两组分别名为“True Family Event”和“In her Rooms”的配对游戏和一个名为“Sisters LOTO3”的彩票性质的游戏而已。其余更多部分的内容则是留给了颇具创意的网络交换日记以及图文并茂展现天使家生活和情感的微型小说。也许是考虑到纪念企划具有的特殊性质和意义，亦或者是该企划在推出时已经相当完整成熟的缘故，所以才会刻意减少这方面的内容吧。

历史上的 Baby Princess

History of Baby Princess

接着让我们先一同来回顾一下 BP 整个企划从诞生到现在所展开的每一个活动。当然这里只是按照时间顺序来说一个大概的历史而已，具体的活动内容后面还会详细介绍的。

该企划最早出现在 2007 年 10 月号的『电击 G’s』上，正如之前所说的，该内容是作为杂志 200 号纪念企划推出的。不过在该期上 BP 还没有确定正式的名称，也就是说还只是作为一个概念向外界推出而已。在经过了一段时间的沉寂之后的 2007 年 12 月 20 日，官方公式网站开放的消息放出，并在当天试开放了网站，而 BP 的正式标题和全部 19 名主人公的剪影也一同在网站上进行了公开。

4 天之后官方公式站正式开放，并且一口气公开了 19 人的全身图以及个人资料。更为重要的是，名为“WHOLE SWEET LIFE”的博客开始了第一次的更新。该博客除了更新天使家 19 位女主角们的日记之外，最主要内容是她们与长男（其实对象是读者）之间的交换日记。截止到目前，该日记依然在不断更新中，有兴趣的话还可以在下面留言哦。

2008 年 3 月号，名为 Valentine Present Campaign（情人节礼物征集活动）的活动展开，该活动除了向来函的读者们发放礼物外，还兼具了第一回人气投票的功能。紧接着在同年 4 月号上又展开了名为 White Day Campaign（白色情人节征集活动）的第二回人气投票。但是在这之后的一年时间内，『电击 G’s』就没有再发起过类似的人气投票活动了，直至 2009 年 2 月号发表第三回人气投票。而这也是到目前为止 BP 所举办过的所有人气投票，作为一个读者参与型企划，这点多少让人有些不解。

2008 年 5 月号，作为该企划一个非常重要的内容微型小说登场了。小说由公野樱子担当执笔，描述天使家的女孩子们生活上的点点滴滴以及和男主角阳太郎之间的故事，并辅以壬生夏生绘制的插画作为背景。到 2009 年 1 月号连载结束为止，一共刊登了 14 篇微型小说。可以说在小说发售之前，这些图文并茂的微型小说是我们去了解故事背景、人物关系的最好的也可能是唯一的方式了，这在 BP 整个企划的早期阶段是一个非常重要不可或缺的内容。

同期还公布了第一回的读者参与游戏，该游戏整体上分为了两个部分，分别以 Side-A“True Family Event” 和 Side-B“In her Room”来表示。游戏的玩法是比较简单的配对游戏，但是因为家族人数过于庞大的原因，简单的配对游戏瞬间变成了复杂的排列组合难题，非常具有挑战性。和上面的微型小说一样，整个活动在 2009 年 1 月号上宣告完结。其间 A 组一共推出 5 组游戏，B 组推出了 4 组游戏。

2009 年对于 BP 来说是非常重要的一年，因为很多重要的内容都是在这一年发表并展开的。首先是当年的 2 月号，本期公布了两个全新的内容，一个是公野樱子执笔，sion 担任作画的彩页漫画“True Family Story”开始连载，作为漫画这一题材出现在正文的彩页上这还是比较少见的。该漫画一共连载 5 回，于同年 8 月号完结；另一个则是整个企划最重要的内容，由公野樱子执笔，壬生夏生担任作画的小说即将发售。而在 4 月号上则公布了小说中的插绘部分交由若月さな来担当的消息。截止目前连载了七卷的该小说细腻地描写了从阳太郎成为天使家一员之后整个家族成员生活上的点



人物介绍



长女 海晴（佐藤利奈） MIHARU

10月9日生天秤座，B型，身高162cm，大学一年级

目前是妈妈经营的艺能事务所所属的见习天气预报员，是个极具包容力，能让你尽情撒娇的大姐姐。

次女 霙（齐藤佑圭） MIZORE

11月11日生天蝎座，AB型，身高164cm，高中二年级。

酷酷的高中生，拿手的是占卜，而且有着奇特的末世论。喜欢带馅的点心，特别是铜锣烧。



点滴滴和感情上的变化，所以说把该小说称为整个企划的核心部分一点也不为过。

同年5月号，与人气小说『我的妹妹不可能这么可爱』的连协企划发布，并且在4月1日至10日这十天内官网连续更新了由“俺妹”主角高坂桐乃参加的特别日记。另外全新读者参加游戏“Sisters LOTO3”也正式公布，该游戏其实和我们平时玩的乐透彩票性质类似，最终回于次年4月号公布。

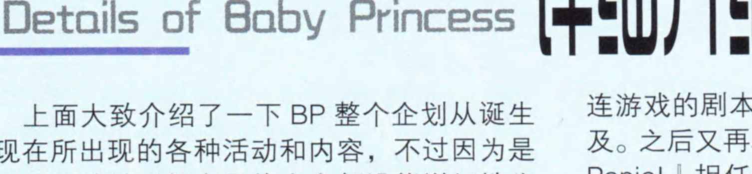
2009年4月10日，BP小说第一卷正式发售。在此后的两年多时间内，该小说以极快的速度连载到了第七卷，不得不佩服公野樱子老师的写作速度实在是非常惊人（同时还保持着网络日记更新以及另一个读者参加型企划的文案）。

到了2009年8月，BP第一次出现在Comiket这个舞台上，并现场发售相关周边商品。

2009年10月号，由若月さな作画的全新插画故事『べびコレ』开始连载，全部内容一共8话，于次年8月号完结。而截止目前为止的最后一个读者参与游戏『Love Battle』也在同期公布。该游戏一共举办了2次，分别以冬夏作为主体，内容则是两两捉对的人气投票，由于19女年龄过低所以两次都被排除在外，于是正好编出九对来。

时间进入2010年，这一年对于BP来说相对比较缓和，重量级的消息并不多。首先是5月号开始连载由“巫女街”担任作画的全新漫画“べびプリ！”，然而该漫画的寿命仅仅持续了几个月，随后便在同年11月号上发表了长期休载的通告。此后一直到12月号，才公布了由深山靖宙担任作画的全新连载漫画“Baby Princess”的情报。

不过也许这一年的平淡只是为了之后的爆炸性消息做铺垫。2010年12月24日，BP将OVA化的消息正式对外公布，而且动画专用网站也同时开放，并且该OVA是以“美少女动画史上第一部3D动画”这一巨大的名头来进行宣传的，可谓是不鸣则已，一鸣惊人的超重量级消息了。而在今年，BP的所有内容更新基本上都是围绕这部在7月份上映的OVA来展开的。杂志每个月都会公开诸如人物设定，故事情节，出演声优等众多情报。而在上映之前的几期杂志中更是请来监督等工作人员向读者介绍整个OVA制作过程中的一些内容以及作品中的一些看点等等。同时为了宣传这部OVA作品，今年的2月14日，在著名的网络广播电台Hibiki上更是推出了名为『べびプリ Radio Paradise0』的网络广播剧。而当大家阅读到这篇介绍的时候，该OVA也已经正式发售BD和DVD版本了。不知道大家会去买来观赏吗?



上面大致介绍了一下BP整个企划从诞生到现在所出现的各种活动和内容，不过因为是历史回顾的关系很多具体内容都没能详细地为大家介绍，接下来就按照内容的不同来分别为大家做详细介绍吧。

●【网络日记】Blogs

> **2007年12月24日（月）长女 海晴**
> 今年我们19人的姐妹遇到了一件非常重大的事情。
> 在这20人全是女性的家庭中——唯一的一位。
> 出色的可爱的男生出现了。
> 重要的重要的家族新成员诞生了。

2007年12月24日，『电击G's』通卷200号纪念企划“Baby Princess”官方网站正式开通，其中作为最主要内容的名为“WHOLE SWEET LIFE”的博客正式对外开放。而上面所节选的日记内容则是当天作为天使家长女的海晴所写下的第一篇19人日记，伴随着这篇日记的诞生，读者参与型企划“Baby Princess”正式拉开了帷幕。

该日记的文字部分交由公野樱子来担当，而熟悉了解电击G's的人都知道，公野樱子可以说是该杂志最为重要的文案负责人之一了，而其对于驾驭读者参与型这种类型的企划也算是非常得心应手了。

翻翻公野樱子的资料我们可以发现，她参与过的G's企划几乎在我们国内都是非常知名而且影响深远。比如最早期的『妹妹公主』，她不仅负责企划的文案部分和小说创作，甚至连游戏的剧本和一部分角色歌曲的歌词都有涉及。之后又再次为G's的又一企划『Strawberry Panic!』担任文案，该作品的动画版同样也在国内有着广泛的影响力。而目前阶段，除了这次介绍的BP外，公野樱子还担任着另一个G's企划『LoveLive！』的文案工作。不过即使是身兼二职，她的创作速度与质量都没有丝毫的下降，不得不在这里钦佩一下公野樱子老师在文学创作上的高超技艺。

插画部分的工作则交给了雾贺ユキ，此人虽然名气并不算很大，但是翻开资料我们同样可以发现她与G's之间有着非常密切的联系：上面提到过的妹妹公主，Happy Lesson，草莓狂热的作品中均有她参与的身影，另外她还在多本杂志上刊载有漫画作品。

回过来看日记本身。其内容并不单一，个人的心情，天气的好坏，家庭成员之间的故事，有时候还会涉及到一些时事，出现一些现实中存在人和事物。而部分内容会与杂志上的一些活动互相呼应，也算是一种补充吧。需要补充的是，看了人物介绍的话大家就会发现身为家族中最年幼的十九女的あさひ官方给出的年龄是0岁。于是她的日记必然不会出现任何有意义的句子了，通篇都是咿咿呀呀的假名。不过不用担心看不懂，因为下面全部进行了注解（这个实在太强悍了……）。

另外在2008年的4月份，该企划与『电击G's』的另一超人气企划“我的妹妹不可能这么可爱”进行了一次连携活动，由女主角的高坂桐乃连续10天在官方开设的特别页面上更新日记。不过由于是特别企划页面，所以现在在“WHOLE SWEET LIFE”的页面上已经找不到当年该活动的页面链接了。

【读者参与游戏】Games

BP 在企划的中前期进行了多次非常有难度的读者参与游戏，下面抛开人气投票这个最传统的内容，来看看都有些什么有趣的游戏。

首先登场的是一个名为读者参与游戏 SIDE-A：True Family Event 第一回，“春天家族旅行”的文字配对游戏。相信很多人小的时候都玩过一个大概是被叫做“时间地点干什么”的小游戏，内容顾名思义就是任意四个人在纸上随意写出时间、谁、在哪里、干什么然后组合成一句话的游戏。这个游戏好玩的地方在于由于是随机书写，所以结果很有可能会变成极具戏剧效果的文字。不过这里的游戏可不是让你随意乱排的，而是根据杂志上所给出的人员组合（全员 19 人加上作为主角的读者，一共十对组合），按照主题做出最恰当的行动。

以第一回的家族旅行为例：主角和冰柱的组合已经确定，接下去需要从 A 到 J 的十个地点中选择一个活动地点，然后再从**あ**到**こ**这十个行动当中选择一个行动，最后组合成最正确的行动选项。该游戏每逢奇数月号进行发表，其间一共举办了五回，主题分别是：家族旅行，买泳衣，试胆大会，运动会和圣诞派对。而每次的主题中都会有一些让人觉得脸红心动的行动发生，但是想要把这些行动正确配对却又是另外一回事情了。

而 SIDE-B 的名字叫做“In her Room”，每逢偶数月号发表。与 A 相对的，该游戏则是以家庭中的日常生活为主题，配对选项也从之前的三组减少到了两组，难度一下子就下降了许多。但是这不代表 B 组的游戏就很容易，因为相对于 A 组的游戏，B 组更考验各位对于每位家庭成员的了解程度和关爱程度。比如玩捉迷藏的时候大家会躲在那里？ 19 位姐妹每晚最有效的安眠小道具又是什么？这些内容可不是简简单单靠猜就能完成的！该组游戏一共举办了四回。

也许有人会：这么难的游戏真的有人能答对吗？这是当然的事情，每期活动，答对读者的名单都会刊登，不过我们不可能知道一共有多少人参加了这个游戏，但从寥寥数人的获奖名单来看，该游戏的难度可不是一般的难。

大概是觉得上面的配对游戏难度太大了，于是第二个读者参与游戏很快就与大家见面了，该游戏名为“Sisters LOTO3”。让我说的话，这游戏可谓是一个不折不扣的博彩游戏，名字中的乐透就能让人大致猜到游戏的内容了。

游戏的玩法很简单，每一期都会在杂志上给出提示，读者们根据该提示从 19 名家庭成员中选出正确的 3 名填入表格即可（每位成员按照年龄大小分别以数字 1 到 19 进行标示）。比如第一回的提示是由十二女吹雪给出的：三人的代表数字加起来不超过 21，其中必须有一个两位数的数字，而我不在这三人当中。这样的玩法常买彩票的朋友是不是觉得很简单呢？从一共举行了 12 回来看，游戏还是简单一点的比较好吧。

最后介绍的是截止到目前为止举办过的最后一个读者游戏，我们可以称它为“九番对决”。玩法很简单，19 位姐妹除去最年幼的あさひ，两人为一组进行爱的对决。听名字很帅气吧，其实也就是两人一对让大家投票从中选一个最喜欢的出来。活动一共举办了两次，分别以夏天和冬天作为主题。而说到夏天的对决，那肯定就是泳装对决了。



【微型小说＆插画故事】
Short-novel&Picture Story

之所以把这两个不同的内容放在一起写，是因为我个人认为它们所要表达的意义是一致的缘故。在小说尚未发行之前，如此庞大的家庭设定，如此众多的家族成员，仅仅只靠官方给出的世界观解说和人物介绍，读者根本无法完整地了解故事和人物的内在。而不能充分了解这些角色的内在特点，是很难让读者们发自内心地喜爱上这些角色和整个故事的。所以笔者才会认为这两个看似不同的内容在本质上所表达的意义是一致的，即带领读者深入地了解角色们的内心世界，更好地融入故事中。如果硬要说区别的话，那可能就是两者在图文数量上的不同吧。

最早开始连载的是由公野樱子执笔，壬生夏生作画的微型小说。说到担任作画的壬生夏生，其实并不是太被人们所熟悉，他最主要的代表作品则是为“铁道娘～铁路制服Collection～”担任人设。该小说从2008年的5月号开始连载，最终于2009年1月号宣告完结。全篇更新14回，基本保持每期2到3篇的更新速度。小说的内容主要描写19位姐妹于四季交替中发生的各种故事。不过开篇的第一回“新生活”比较特殊，因为从通篇来看文字的数量并不多，而插画则是大段大段出现。所以看上去更像是一篇插画故事或者是一篇漫画，但从这之后开始更新的内容，则全部以大段文字内容为主。

另外第一回除去形式上与其他后续更新不同外，其内容也与众不同，描写的是家族全员对即将到来的新学期的期待。其它的13篇小说内容都是以某一位家庭成员为第一人称来叙述自己的故事，比如第二回是由五女萤讲述的夏日海边故事，第三回则变成了十二女吹雪讲述自己渐渐喜欢上男主角的内心感受。文字间除了展现出天使家祥和欢乐的日常生活之外，还包含了大家对于突然出现在自己身边的长男阳太郎的各种感情——迷惑、不安、喜爱、信赖。相信读过这些文字之后一定会对天使家的生活有更深刻的了解，也能更好地去感受每一位女孩不同的内心情感。

而当上述微型小说完结之后，更受读者欢迎的插画故事接踵而至。因为和之前大段描写日常生活的故事不同，这次的插画故事着重描写了角色们内心深处的各种情感，让读者们了



解到了她们平时不为人知的一面，因此比之前的微小说更受读者们的欢迎。插画故事，顾名思义就是以画为主，再辅以文字来表达故事的一种形式。文字方面必然还是由公野樱子担当（这里需要说明的是整个企划的文字部分全部都是由她负责的），而最重要的插画则由若月さな负责绘制。此人主要以游戏原画和轻小说插画为主要内容进行创作，同时还主持着一个名为“Like a Mint”的同人社团，清爽的画风是其最大的特色，参与过的大家比较熟悉的作品有去年马戏团发售的新作『uni.』（担任原画）和日本一的 PSP 游戏『第二小说』（担任插画）。

虽然插画故事只有短短的八话连载，但是也就是这短短的八篇故事让我们体会到了这个曾经全是女性的大家庭里突然之间出现了一位男生之后大家所产生的各种内心变化。而且选择的人物不论是长女海晴四女光还是六女冰柱，都是人气非常高的角色。如果说之前的微型小说是表象上的描写，那这个故事则是从内心世界这个角度来带给大家完全不同的感受。

相信大家在读了这一文一画两种截然不同表现方式的内容之后，一定能比较完整地了解整个故事和数量众多的角色们了吧。

【漫画】Manga

比起其他的各项企划内容，漫画这个内容出现的时间比较晚，但是命运也更加坎坷。

截止到现在，BP 企划中一共出现过两次漫画连载。其中第一次的连载作品是从 2010 年的 5 月号开始的由巫女街担任作画的『べびプリ！』（全名叫做“べびプリ！ 19 人姐妹的温馨每一天”），内容方面则是以四格漫画的形式来描绘天使家 19 名姐妹之间轻松愉快的每一天。虽然故事情节短小有趣，但该漫画的连载却并不尽如人意。首先是在当年的 10 月号上宣告 G’s 连载中止，以后将移籍至另一本杂志『电击 G’s Festival！ COMIC』进行连载。然而仅仅一个月之后，就发表了该漫画长期休载的通知，实在让人觉得可惜。

剩下的另一部连载则是在今年的 5 月号上刚刚刊载的全新漫画『Baby Princess』。担任作画的是曾经在电击萌王上连载“乃木坂春香的秘密”的深山靖宙。该漫画采用的是一般漫画的形式，讲述了阳太郎来到天使家之后发生的点点滴滴。到现在为止一共更新了四回，不知道会不会和之前的作品有着不同的命运呢？

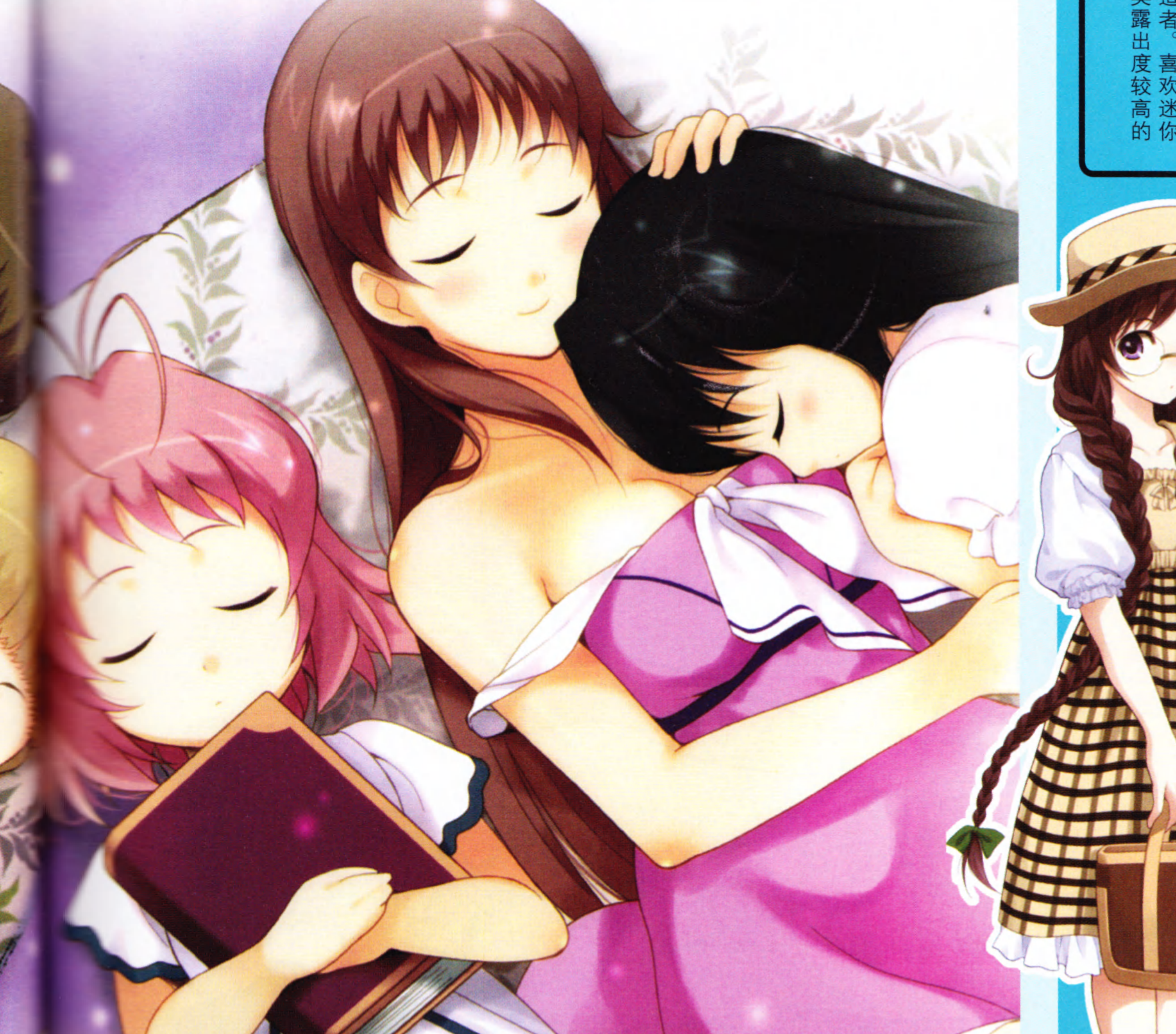


七女 立夏（伊藤加奈惠）

RIKKA

4 月 8 日生牡羊座，AB 型，身高 148cm，小学六年级。

开朗的活力少女，行动总是比思考要快一步，家中的麻烦制造者。喜欢迷你裙之类露出度较高的洋装。



八女 小雨（井口裕香）

KOSAME

5 月 16 日生金牛座，A 型，身高 144cm，小学六年级。

性格内向的小学生，非常憧憬长女海晴。将来的梦想是成为一名兽医，但是对人际关系非常的不善长。



URARA

九女 丽（伊濑茉莉也）

6月19日生双子座，B型，身高146cm，小学五年级。姐妹中数一数二的美少女，同时也是姐妹中唯一讨厌男性的孩子。就读于私立女校，是一名狂热的铁路爱好者。

SEIKA

十女 星花（三森铃子）

7月1日生巨蟹座，A型，身高138cm，小学3年级。黑发的中华风少女，最喜欢三国志。因为性格胆小的关系，为了保护哥哥而开始自发学习功夫。

●【网络广播剧】Web Radio

要说能推出广播剧的作品，一般都是非常有人气的作品，而BP则是借OVA动画即将上映之际，在今年推出了属于自己的广播剧节目。

该番组于今年的2月14日情人节当天在著名的网络电台Hibiki开始放送，更新周期为每两周一次，担任广播剧主持人的则是在动画中担任妈妈声优的桑谷夏子和六女冰柱声优的藤田咲。另外动画中为其他姐妹配音的声优们则会作为特邀嘉宾来参与录制，尤其是最近几次的更新，都会邀请嘉宾前来助阵，这也可以是看作为即将发售的OVA动画造势的一种手段吧。

该广播剧的内容其实和大多数的节目没有什么区别，无非就是两个人在那边天南地北乱侃一通，然后读一读读者来信，回答一些读者的提问之类。另外还会根据时节来调整话题的内容，比如说第一回因为正好是情人节，于是话题的内容就围绕着情人节巧克力来展开。另外节目中还有一个人气"特别"高的小栏目——"ツンツン氷柱の下僕相談室"。读者们每回都会写一些很无聊的事情来找藤田小姐商谈，然后听着她在那边傲娇一番……这得需要有多大的耻力才行啊，果然大家都喜欢被S的感觉嘛！

最后需要提醒的是，两位主持人每期节目从开场到结束一直处于情绪高度亢奋状态，潮水般的笑声此起彼伏，有时候感觉两个人都快笑得背过气去了。所以大家听的时候绝对需要做好心理准备，建议每次只听一回，笑。







十一女 夕凪（桥本麻衣）

YUUNA

8月10日生狮子座，O型，身高136cm，小学二年级。

自认为是魔法师的子孙，总是拿着一把巨大的手杖。学习成绩不明，最讨厌回家作业，充满朝气的少女。

十二女 吹雪（茅原实里）

FUBUKI

9月21日生处女座，血型不明，身高128cm，小学一年级。

有着超越小学生智慧的头脑，思考和言行犹如学者一般。不喜欢高温，体温过高就会因为思考迟钝而倒下。



十三女 绵雪（金元寿子）

WATAYUKI

10月2日生，天秤座，A型血，身高121cm，小学一年生。

身体虚弱的孩子，不时会因为身体不好而入院。将来的梦想是成为作家。饲养了3只

十四女 真璃（悠木碧）

MARI

11月9日生天蝎座，O型，身高116cm，幼稚园年长组。

拥有女王气质的幼稚园小女生，头发是金色的卷发。一直坚信自己是玛丽·安托瓦内特转生。



●【小说】Light Novel

作为整个企划中最最重要的部分——原创小说由公野樱子执笔，壬生夏生和若月さな担任插画。该小说由电击文库于2009年4月开始发售，截至2011年5月10日发售最新卷为止，已经发售了七卷之多。故事主要讲述了天涯孤独的少年阳太郎在天使光的邀请下成为了天使家一员后所经历的每一天。另外需要说明的是，这是公野樱子第一次使用“男性视点”来进行创作。

中学三年级的冬天，因祖母过世而变成孤苦一人的阳太郎在“最后的”剑道大会上与有名的剑道少女天使光进行对决，而阳太郎强烈希望与其对决的态度让光对他产生了极大的兴趣。当光了解到阳太郎的身世之后，主动提议让他加入自己的家庭，并且得到了母亲和姐姐们的认可。就这样原本以为只能孤独一人生活的阳太郎一下子成为了19位美少女姐妹家族中的一员。

虽然家族中有人一开始并不赞成，甚至强烈反对阳太郎的加入，也有因为阳太郎和妹妹们玩耍的时候贵重花瓶被打碎的事件发生。但是随着时间的推移，阳太郎还是渐渐被大家所接受。而当解决了五女萤的浴室偷窥事件和十女星花的同班同学情书骚乱之后，阳太郎的内心逐渐开始萌发出“要保护大家”的意识。

在度过了体育祭和泳装购买的骚动之后，结束了暑假的阳太郎和光开始了剑道部的合宿。期间阳太郎在几位姐姐们得帮助下成功解开了暑期旅行中困扰在光心头的疑惑，使她完全理解了内心中萌芽的对于阳太郎的感情，最终光带着剑道地区大赛的优胜回到了家中。

“立夏赢了的话，大哥哥是不是就属于立夏了？”随着七女立夏这句爆炸性的发言，以木花学院马拉松大会为舞台的天使家阳太郎争夺战拉开了帷幕。除了发表宣言的立夏之外，对阳太郎抱有好感的光、萤和春风，甚至连冰柱都加入了进来。而就在大家为争夺阳太郎“打”得不可开交的时候，光却从母亲那里得知了一个不得了的消息——其实阳太郎是天使家真正的长男。

以上是到目前为止的小说剧情的一个梗概，短短两年时间内小说就已经发售了七卷，不仅创作速度一流，内容方面也是丝毫不见半点马虎。在欢乐的家族故事平稳展开的同时也带来了故事中的一个高潮部分——阳太郎的真实身份。相信不止故事中的女主角们对此事感到无比震惊，就连读者们也一定迫切地想要知道故事的发展吧。





十五女 观月（花泽香菜）

MIZUKI

12月17日生射手座，AB型，身高96cm，幼稚园年中组。拥有能看见妖怪和幽灵的特殊体质，有九尾狐的守护灵保护。和真璃的关系非常好。

十六女 樱（南条爱乃）

SAKURA

1月4日生白羊座，B型，身高94cm，幼稚园年少组。爱撒娇爱哭的小女孩，对于突然出现的哥哥非常依赖。最喜欢吃甜的点心。



十七女 虹子（寺本来可）

NIJIKO

2月7日生水瓶座，B型，身高82cm，2岁。
唱歌拿手的2岁女童，因为家中众多姐姐的影响非常喜欢时尚的服饰。长大后希望成为哥哥的新娘。

十八女 青空（野水伊织）

SORA

3月3日生双鱼座，A型，身高72cm，1岁。
拥有比通常1岁幼儿更丰富的语言表达能力，由于出身在一个全是女性的环境中，对身为异性的男主角有着异常的兴趣。

●【动画】Anime

之所以将动画放到最后来介绍，除了因为它是最新推出的内容之外，还因为它有着一个响亮的头衔：美少女动画史上第一部3D动画！

当在今年2月号的『G’s』上第一次看到这个消息的时候说实话笔者确实被震惊了，因为这部作品不仅仅是普通的OVA动画，更是一部3D版的动画。说到3D版动画，大家的第一反应可能是去年的『祝福的钟声』的BD版的映像特典，但是那仅仅只是一个普通的映像特典罢了。而当公布了动画的声优名单之后，身为声优控的本人彻底被该作品击倒了。

首先动画的制作交给了老牌的动画制作公司STUDIO COMET，该公司早年曾制作过『水色时代』、『头文字D』、『凉风』和『School Rumble』等众多作品。然后在进入2006之后，该公司则多作为协助出现在各动画作品中，不过其中也不乏『钢之炼金术师』、『xxxHolic 继』和『萝莉的时间』等比较知名的作品。而作为监督的稻垣隆行，从早期的『十兵卫心形眼罩的秘密』、『Hellsing』的原画再到『沙漠神行者』、『月桂树的王子们』和『吸血鬼与十字架』的监督，参与作品的风格真是非常的多样化。而从杂志访谈中透露出的信息来看，他在该作品上也是非常用心的。另外担任剧本工作的柿原优子相信也有很多人非常熟悉，她不仅参与过大家熟悉的诸如『濑户的花嫁』、『夕阳染红的坡道』、『游魂』和『天降之物』系列的动画创作，还担任了XBOX360版『偶像大师』的脚本创作。所以从各方面的情报综合来看，该动画的制作水准绝对不会让人感到失望，倒不如说让笔者格外期待。而从已经发售的BD的实际效果来看，动画的水准也确实不负众望。

接着看下这华丽而又庞大的声优阵容。19名姐妹加上妈妈一角，总共20位女性角色，于是制作方找来了许多大家熟悉和喜爱的声优来为角色们配音。在这其中不乏佐藤利奈、后藤邑子和桑谷夏子等成名已久的知名声优，还包括了户松遥、花泽香菜和悠木碧等近年来炙手可热的新生代人气声优。而除了上述这两类之外，制作方还邀请了诸如三森铃子、寺本来可和野水伊织这样的新人声优加盟。这样一来不管喜欢哪一类声优的人都应该可以在作品中找到属于自己的最爱了吧！

本片在发售蓝光和DVD之前，将会在7月9日至7月15日这一周时间内先行进行放映，前去观看的观众在入场时可以随机得到一枚上面写有两位天使家成员消息的纪念卡片，而放映结束之后凭副卷还可以再另外领取三枚，这让身在国内不能前去观看的笔者感到无比怨念。而在7月20日，该片的蓝光和DVD也将发售，两个版本的区别就在于蓝光版搭载了3D和2D两个版本的影像，而DVD版只有普通的2D版本。另外本片的一大看点无疑是大家的私服、泳装以及入浴镜头吧！







未来的"Baby Princess"

Future of Baby Princess

阳太郎（梶裕贵）

YOUTAROU

男主角，因为唯一抚养自己的祖母病逝的缘故变成了孤家寡人，在接受了天使光的邀请之后成为了天使家的一员，然而其真实身份竟是天使家真正的长男。

十九女 朝日（大亀明日香）

ASAHI

4月15日生牡羊座，AB型，身高64cm，0岁。尚不会说话的女婴，有着众多可替换的玩偶装。



相信看了上面这些介绍应该能帮助大家清楚地了解这个作为电击G’s通卷200号纪念企划之一的『Baby Princess』了吧。

4年的时间对于一个企划来说并不算短了。期间也举办了各种各样丰富多彩的活动，推出了小说、漫画、广播剧和OVA动画等各种产品。也许不久的将来该企划就将迎来终结，也许还会继续推出更加丰富多彩的内容。但是无论如何，同她一路走来的读者们都将继续喜爱并支持她，同时也期待单行本漫画，TV版动画之类的作品能早日出现在我们眼前。▲



~~恋爱达人~~完蛋了的国王的『凯瑟琳』幻之心得

■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 小野喵子

2 月春寒料峭的一天，当我下班后赶到常去的“5 元店”准备购买『凯瑟琳』的时候，老板的一个朋友在一旁不怀好意地看着我低声问道“听说这是个黄色游戏？”我微笑着摇摇头，心想XBOX360 上哪来的黄色游戏。不过在走出店门前，不知怎么的我停下了脚步，然后转过身对那哥们说“你回去打打看就知道啦”。几天后我在同一家店里又遇到那人，当问及他是否已经通关『凯瑟琳』时，没想到对方却说“那个【嘟嘟】的游戏，老子看完片头只打了 10 分钟就飞盘了”。我轻叹了一口气，想到世人的猎奇心理终究敌不过游戏变态难度的三板斧，从坊间传言的“黄色游戏”，到 10 分钟飞盘的大骗子，这就是『凯瑟琳』这部游戏给很多玩家留下的全部印象。回想我当初之所以选择迎难而上，完全是冲着副岛成记，冲着目黑将司，冲着泽城美雪而去的（最后一个才是重点），但通关之后我的想法发生了很大的改变，我觉得身为恋爱达人的我，有责任有义务来写一写这部游戏——

STAFF

发售日 –2011 年 2 月 17 日
制作 – ATALUS
制作人、监督 – 桥野桂
人物设定 – 副岛成记
音乐制作 – 目黑将司
动画制作 –STUDIO 4℃

剧情篇 STORY

这是一个从出轨开始的故事——32 岁的草食男文森特与同年的女友交往多年，却始终对结婚的问题优柔寡断，在女友凯瑟琳的不断“威逼利诱”下文森特陷入了深深的烦恼之中。就在某日到常去的酒吧与一班基友喝酒消愁时，一个自称凯瑟琳的金发性感女子突然闯入了文森特的视线，因为烦恼而坐到一起的两人相谈甚欢，几杯威士忌下肚文森特便没有了意识，等第二天醒过来时臂弯里搂着的竟是一丝不挂的金发少女，文森特就这样稀里糊涂的踏出了背叛女友的第一步。

草食男一下子成了桃花运挡也挡不住的肉食男，让文森特感到苦恼的除了娇媚的第三者还有不期而至的噩梦，在梦境中他变成了一只羊，与其它许许多多羊儿们一起被逼迫着在迷宫中逃生，一个同伴告诉他不能从迷宫中逃脱的羊就活不到明天，当文森林奋力从迷宫中逃生后梦境戛然而止，他一如既往的在自家的床上醒来。与此同时文森特所在的城市正被最近发生的一连串男子梦中怪死事件所困扰着，且受害者正渐渐蔓延到文森特常去的酒吧熟客里。一边是交往了 5 年的好女友，一边是风情万种的小情人；白天是为情而困的恋爱活剧，到了夜晚则要化身成羊儿为生存而战。文森特地狱般的一周就这样开始了……





系统篇 SYSTEM

游戏模式

『凯瑟琳』分为“黄金游戏剧场”和“巴别塔”两大模式，黄金剧场就是单人剧情模式，巴别塔则是纯粹的攀爬模式，可进行双人赛。黄金剧场分 EASY、NORMAL 和 HARD 三种难度，由“推箱子”游戏的迷宫部分和 AVG 部分组成，在 NORMAL 下通关后才能开启巴别塔模式。但笔者奉劝大家先从 EASY 模式玩起，本作的 NORMAL 难度已经非常可怕了，想要留点情绪体验 AVG 部分剧情的话就不要在迷宫部分遭受太多的挫折感。

基本操作

酒吧时间的基本按键操作

XBOX360	PS3	功能
方向键	方向键	人物移动
左摇杆	左摇杆	人物移动
Y	△	呼出手机界面 / 短信界面中点击欣赏照片
X	□	饮酒 / 短信界面中重新挑战关卡
A	○	确认 / 对话 / 坐下
B	×	取消
START	START	暂停菜单

噩梦世界的按键操作

XBOX360	PS3	功能
方向键	方向键	人物移动
左摇杆	左摇杆	人物移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
A	○	拉住石块
X	□	使用道具
START	START	暂停菜单

手机系统

手机相当于本作的操作界面，只能在 AVG 阶段里的酒吧场景里使用，手机的三大功能是收发短信、查看通关信息和存档。

短信关系到两大女主角路线之间的抉择，回复短信前请先思考一下。系统本身也会通过短信形式通知玩家各关卡的通关情况，通过这一途径玩家可以重复游戏某一关，以刷到最佳评价。关卡评价分金、银、铜、无四级，评价主要决定了某些奖杯 / 成就的达成。

存档功能不多介绍，游戏难度很大，而且分支颇多，所以多存档总是没错的。



感情温度计

游戏中有一个 Galgame 里常见的感情温度计，大致体现玩家在两位女主角之间的倾向度。温度计平时不显示，只在决定温度计刻度的事件发生后才出现。对话的选项、某些特定情节、短信的回复等因素都会改变温度计的刻度，蓝色代表大凯瑟琳，红色代表小凯瑟琳。温度计的显示结果也就是游戏选择肢的最终体现，对结局的达成影响很大。



国王的画外音：游戏一周目通关大约需要12–15小时，再次强调上手时最好选择EASY难度，因为卡关而中途放弃本作是十分可惜的，记住！是你在玩游戏，而不是游戏在玩你，放松点就好。另外关于温度计的存在，在AVG模式里玩家也应该集中注意力，当选择肢出现时慎重选择，前几个话题的选择对全盘的影响是很大的，如果想要达成某些特定结局，那么从第一个选择肢开始就不能松懈。



主角们

文森特·布鲁克斯

Vincent Brooks（CV：山寺弘一）



本作的男主角，32岁的系统工程师。身材细长高挑、留一头爆炸头小卷发，相貌并不出众。性格优柔寡断，有那么点随波逐流，基本上安于现状，对未来没有太多的打算。但据说文森特在少年时代是个孩子王，领导能力很强，而且颇受异性注目。游戏开始时文森特刚刚调动了工作，与几个好友在同一个公司，但工作尚未回到正轨，所以显得有些游手好闲。在现实中文森特有一个交往很久的女友凯瑟琳，在两人的谈话中凯瑟琳多次暗示了关于结婚的问题，这在精神和物质方面给文森特带去了双重的压力，也成为之后文森特“劈腿事件”和噩梦开始的一个引子。在噩梦世界里，文森特扮演的是一个光着身子只穿条平角裤，臂弯里夹着一个枕头，且头顶长着一对绵羊角的羊儿。

国王的画外音：优柔寡断是男人的通病，尤其是在面对男女关系时，“逼太紧”往往是导致关系破裂的原因，所以各位女性玩家们不妨表现的稍微超然一点，给自己的男主角一点时间和空间。但凡事都有个度，超出限度的自由就是放纵了，也有很多人认为这样的若即若离才是最和谐的，但要知道不是每个男人都是梁朝伟，每个女人都是刘嘉玲。



凯瑟琳·麦克布莱德

Katherine Mcbride（CV：三石琴乃）

简称大凯瑟琳，或者凯瑟琳（K），XBOX360版游戏封面人物。文森特的女友，平时是一副职业女性的打扮，简洁的棕色长直发，戴小方框眼镜，身着干练的裤装，喜欢双手交叉抱在胸前摆出说教的样子。撇开年龄，倒是个相貌端正、身材正点的眼镜美女。

与文森特同年，是高中时的同班同学，5年前在一场同窗会上再度相遇并发展为恋人关系，于是一晃已经5年过去，面对丝毫没有结婚打算的男友，凯瑟琳也表现出了这个年龄的女性都会有的急躁情绪，千方百计哄骗文森特结婚。对男友的劈腿似乎有所察觉，但仍一心想与文森特结婚。

国王的画外音：大凯瑟琳与文森特开始交往的时候是27岁，27岁的单身女人无论是在情场还是职场上多多少少都会有一些经历，不快的经历更多一些。MC HOTDOG有一首歌叫《27轻熟女》，27岁这个年龄差不多就是女孩以上，熟女未满的阶段了。在与这个年龄的女性交往时，恋爱的快乐往往只存在于最初的几个月，理智不会让她们一直沉溺于精神世界的快乐当中，婚姻似乎是势在必行的，所以如果没有做好娶她的准备，最好还是不要跟这类轻熟女交往太深入。

凯瑟琳

Catherine（CV：泽城美雪）

小凯瑟琳，或称凯瑟琳（C），PS3版游戏的封面。用一句话来概括就是“谜一样的女子”。在酒吧主动与文森特搭讪，并莫名其妙地搞上了床。外表看上去是一个22岁的年轻美貌女子，留一头金发，梳两个螺旋羊角辫，俗称“钻头”。皮肤白皙、身材凹凸有致，而且着装也很奔放，是大多数都男性喜欢的开朗型少女。随着游戏的进行，小凯瑟琳的真面目被抽丝剥茧地揭露出来，作为女主角之一，小凯瑟琳的路线也是可以达成的，所以攻略的乐趣和角色背景就留给大家在游戏中去慢慢发现吧。

国王的画外音：男性对年轻异性的追逐是与生俱来的，据说法国男人还有一个寻女友的年龄公式，越是年长的男性越是喜欢找年轻的女性，年龄差的倍数是日趋增长的。“老夫少妻”在天朝其实也有根深蒂固的传统，提倡平等只不过是最近几十年里的事。所以无论从心理层面，还是生理层面，奉劝各位大龄单身男玩家相亲前先问清对方年龄，相差不大的多半没戏。另外据说西方人偏爱金发女郎，在玛丽莲梦露走红那段时间金发一度相当流行，当然偏爱金发这一说也可能是东方人的一种误解，就像西方人误解中国人都是单眼皮一样。

配角们

奥兰多

Orlando Haddick（CV：平田广明）

文森特的死党之一，两人在同一间公司任职，交情很深。外貌特征是总喜欢戴一顶红色格子的帽子，言谈举止表现得有点玩世不恭，曾经离过一次婚，对婚姻态度消极，名言是“婚姻就是人生的坟墓”。不知出于什么原因被卷入文森特的噩梦，梦中形象是一只戴红帽子的羊。



乔尼

Jonathan Ariga（CV：子安武人）

也是文森特的同龄死党之一，在父亲经营的二手车店工作。黑发，长相美俊，个性沉稳，谈吐像个成熟男人，但对婚姻的价值观却很奇特。是个相信“结婚就是要找到命中注定的那个她”的理想主义者，有一个交往中的女友，但游戏中没有登场。在文森特噩梦中的形象是一只黑发的羊。



托比

Tobias Nebbins（CV：谷山纪章）

乔尼的同事，23岁，一个金发毛头小伙，是“酒吧四人组”里负责活跃气氛的角色。婚姻观是“只要有合适的对象那就马上结婚”，而理想中适合的结婚对象是比自己年长的女性，比如酒吧的女招待艾丽卡。



艾丽卡

Erica Anderson（CV：皆川纯子）



酒吧“迷途羔羊”的女招待，也是酒吧的看板娘，在各年龄层的顾客当中都有着很高人气，所以经常会从顾客口中听到一些有趣的传闻，是文森特酒吧社交圈中一个重要的信息提供者。留红色短发，一直热情似火得以笑脸迎人，一副没有烦恼的样子。与文森特从儿时就是好友，与乔尼等人也很要好。



国王的画外音：自由的思想才会催生出各种千奇百怪的价值观，就说结婚这个话题吧，无论是“婚姻怀疑论者”也好，理想主义者也好，有御姐情结也好，前提都是这个人必须活得很自我，一个没有自我的人当然谈不上什么以自我为中心的价值观，此外自我和自私是两种概念，眼下很多人很自私，但缺少自我。

其他角色

酒吧老板

Master（CV：若本规夫）



酒吧“迷途羔羊”的老板，兼任酒保。外表很酷，一直戴着夸张的黑色墨镜，很有若本大爷的派头。游戏中可以经常与他对话，老板会告诉你他过去的一些“光辉史”，并透露出游戏里发生的“梦中怪死事件”其实他年轻时也曾经历过，而且似乎是当年唯一的幸存者。对推动剧情发展是一个关键人物，更多的内情就留待大家去发现吧。

谜之音

（CV：皆川纯子）

梦境中的跳舞场里“告解室”中出现的谜之人物，向成功从迷宫逃生，并来到跳舞场的文森特提出各种各样的心理测试题，除了提问有时还会告诫几句，在文森特回答后会马上送他进入下一层的试炼。游戏中另有一个叫石田☆ルウ的向导，在游戏开始时为玩家介绍游戏的几种模式。加上之前介绍的艾丽卡，这三个



角色的声优都是皆川纯子，她们之间有什么关联？大家自己去体会好了。

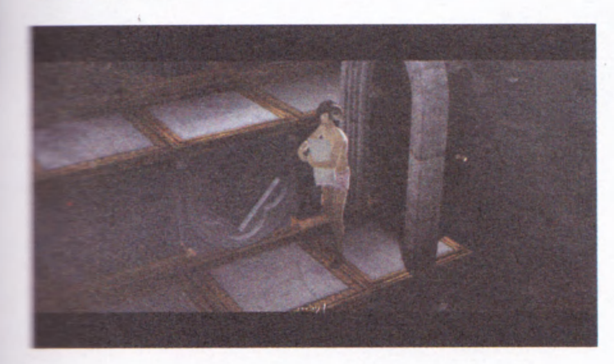
羊 Sheep

噩梦世界里的NPC，羊的正体在现实中都是人，不知何故都被卷入文森特的噩梦，并被迫进行推箱子攀爬的游戏，没能通过迷宫试炼的羊会死在噩梦里，与之对应的是现实中的那个人也会在睡梦中莫名其妙地衰竭而死。出现在梦境中的羊分为两种，迷宫里的羊是文森特的“竞争对手”，也就是杂兵。出现在跳舞场里的羊则是标准的NPC，可以对话和互动。有三点值得注意的是，羊全部是男性，多与羊NPC对话对解决支线剧情，以及了解攀爬技巧都是很有帮助的，攀爬中会遇到一部分“黑化”的羊，它们有攻击性，要格外提防。



P道具篇 ROPS

石头



名为“推箱子”游戏，实际上推的是各种石头，石头根据颜色可分为浅色和深色，根据特性则可分为普通、特殊材质和特殊功能三种。浅色石头和光洁的深色石头可以被搬动，但搬动深色石块需花费更大气力，绘有图案的深色石头则不能搬动，游戏中向导会给予提示。

普通石头最常见，可以前后左右搬动、攀爬、攀援和站立，特殊材质石头分为易碎和冰块两种，易碎石踩两次以上就会崩塌，需特别注意脚下；冰块石攀爬时容易滑倒跌落，不易行走，要注意巧妙处理。特殊功能石则分为爆弹、弹簧、尖刺、嗜咬、黑洞和随机六种，触发爆弹石爆炸效果会波及周边石块，可能会令脚下的情况瞬间逆转；弹簧石触发以后可以反复利用，只要把握好弹跳高度，往往可以达到事半功倍的效果；尖刺石触发后就是粉身碎骨，但踩踏后有一定延迟才会触发，要注意攀爬的节奏；嗜咬石有醒目的图案提示，双手攀援住这类石头的边缘时要提防石头里伸出嗜咬的嘴巴，被咬中则 GAME OVER；黑洞石威力巨大，会吸尽所有靠近的物体，所以千万注意不要把身边宝贵的石块白白推过去浪费，当然自己也不要因为猎奇心理而跳上去送死（笑）；随机石块就是站立上去才会触发，会随机变成普通石块，或者某些特殊功能石块的石头，比较少见。

另外，任何石块从高处落下时都会砸死文森特，切记君子不立危墙之下，也不要搬起石头砸自己的头。

白石头 / 黑石头

迷宫阶段出现的可用道具，占道具格，会被新道具覆盖。使用白石头可以制造一块普通浅色石块，后期还会出现黑石头道具，使用后则制造一块不可搬动的深色石块。白石头是简单方便的救命道具，“只差一步”时使用效果最佳。



枕头

迷宫阶段出现的可用道具，白色的枕头，相当于 1UP，不占道具格，可累积。游戏中要注意收集枕头，这样在艰难关卡可以有多几次续命的机会，比较节省读盘时间。

金钱

1000 块一堆的金币，出现在迷宫阶段。收集金币对过关的评价有正面影响，另外在跳舞场有专门的羊儿商人可以用钱购买道具，但消费金钱和使用道具都会降低过关评价，一般情况下不必花钱。

金钟

迷宫阶段的可用道具，占道具格，使用后一定范围内的石块都会变成普通浅色石块，主要解决在遇到连续不可搬动深色图案石块，或大批特殊石块时，为自己创作一条通路。

圣典

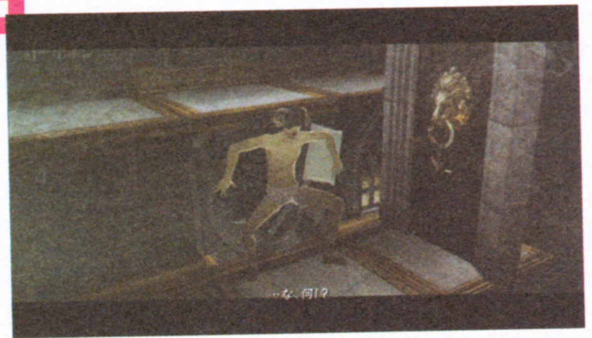
红色封面的书本，占用道具格，使用效果是放出闪电杀死屏幕中所有的 NPC。迷宫阶段 NPC 会对玩家的攀爬产生干扰，某些 NPC 还有攻击性，在遇到危险时推荐使用。

力保健

饮料道具，占道具格，使用后在一段时间内主角可一次攀爬两层石块，但没有其它附加效果。

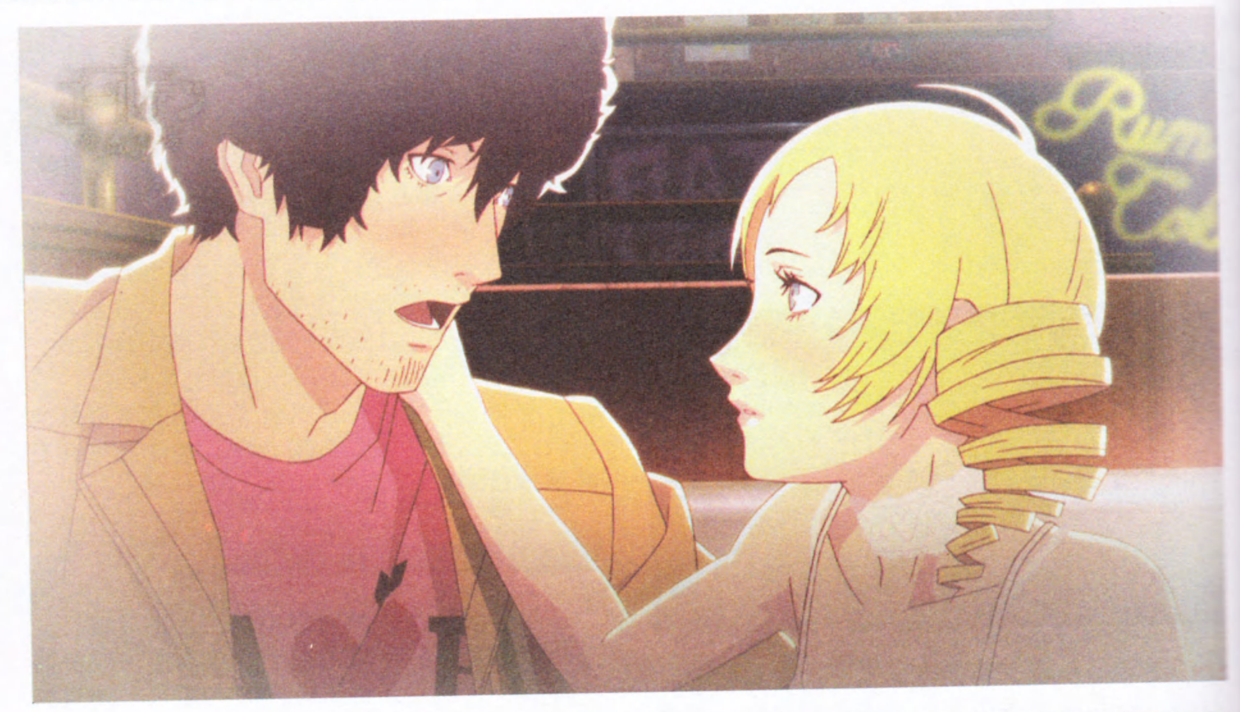








国王的画外音：要注意一点，任何石块同时只能站立一个人，换言之新站上去的角色会把原先的人挤下去，被挤到陷阱石块或者挤下深渊就是 GAME OVER。所以在迷宫阶段，所有 NPC 的羊儿都是敌人，不必心慈手软。但在后期某些“带累赘”的关卡，以及后来的“巴别塔”双人合作模式里，队友间的配合要尤其注意这个“落脚点”的问题。





场景篇 STAGE

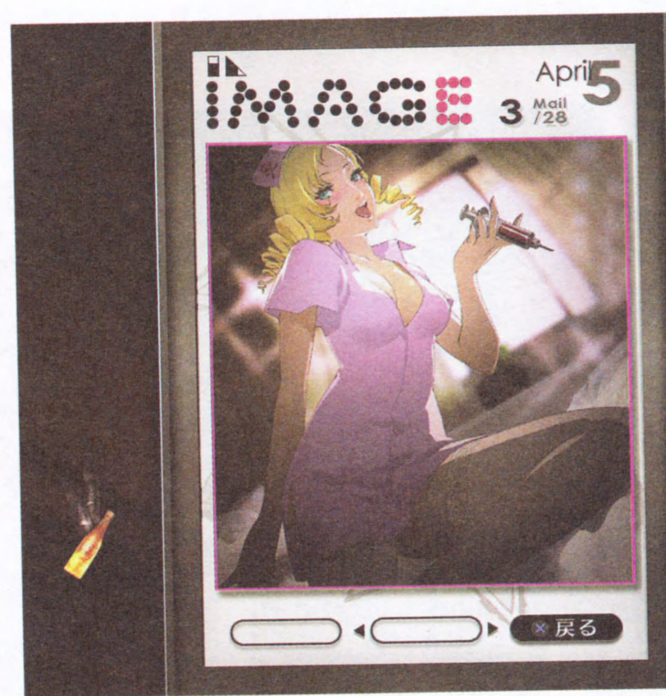
酒吧“迷途羔羊”

酒吧“迷途羔羊”是游戏两大活动场所之一，在之前的系统篇里已经介绍过，手机只能在酒吧里自由使用。酒吧的主要功用是提供一个社交场所，推进主线和各种支线剧情的发展。主线剧情的发展是强制性的，这里按下不表。各种支线剧情的领受和触发大多是在酒吧里，与场景里的各种 NPC 对话就有机会触发剧情，根据时间的推移，酒吧里出现的面孔也会经常更替，所以要注意不要错过某条支线。

酒吧场景还有几个重要功能，分别是喝酒、街机游戏和点唱机。喝酒是个有趣的小设定，文森特落座后按 X 键就可以呼出喝酒菜单，然后按对应的键选择鸡尾酒（cocktail）、啤酒（beer）、威士忌（whisky）和日本酒（sake）中的一种，饮酒度的标志在画面左下角，喝三次为上限。喝酒会影响当晚梦境中文森特动作的速度，醉得越厉害速度越快，所以走之前争取喝醉也无妨。此外经常喝酒还有机会获得与酒博士有关的奖杯 / 成就。

街机游戏就是酒吧里摆放的一台街机上可玩的一种八位机小游戏，玩法与噩梦世界一样，都是推箱子爬楼，玩家每次进酒吧都会有若干次机会挑战小游戏。小游戏的通关与几个奖杯 / 成就的获得有关，由于笔者没有时间打穿小游戏，就不深入介绍了。

点唱机里有『凯瑟琳』『女神转生』和『女神异闻录』里的一些 BGM 曲，点播歌曲也能获得奖杯 / 成就。



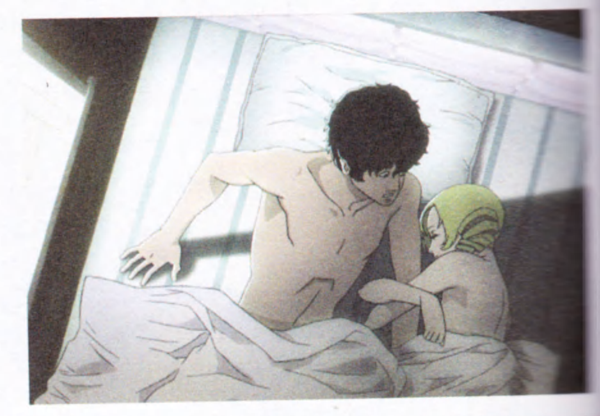




国王的画外音：酒吧夜生活是单身男性都市生活的一部分，在酒吧的适度饮酒放纵可以有效减压，不管是宅男还是丧男，都可以融入到酒吧的氛围中去，放松心态是很重要的。酒吧也是个重要的社交场所，在这里与陌生人搭讪或者被搭讪的概率是很高的，交谈是一门很高深的学问，值得用一辈子去研究学习。游戏中的酒吧同样如此，玩家要尽量多的与各种 NPC 交谈，并停留尽可能长的时间，这样可以接触到所有进进出出的客人，而且能收发当天所有的短信，这与支线剧情和奖杯 / 成就的收集密切相关，一旦错过就很难补救了。如果觉得闷了可以去玩玩街机和点唱机，又或者躲到厕所里扮演一下陈老师也不错。

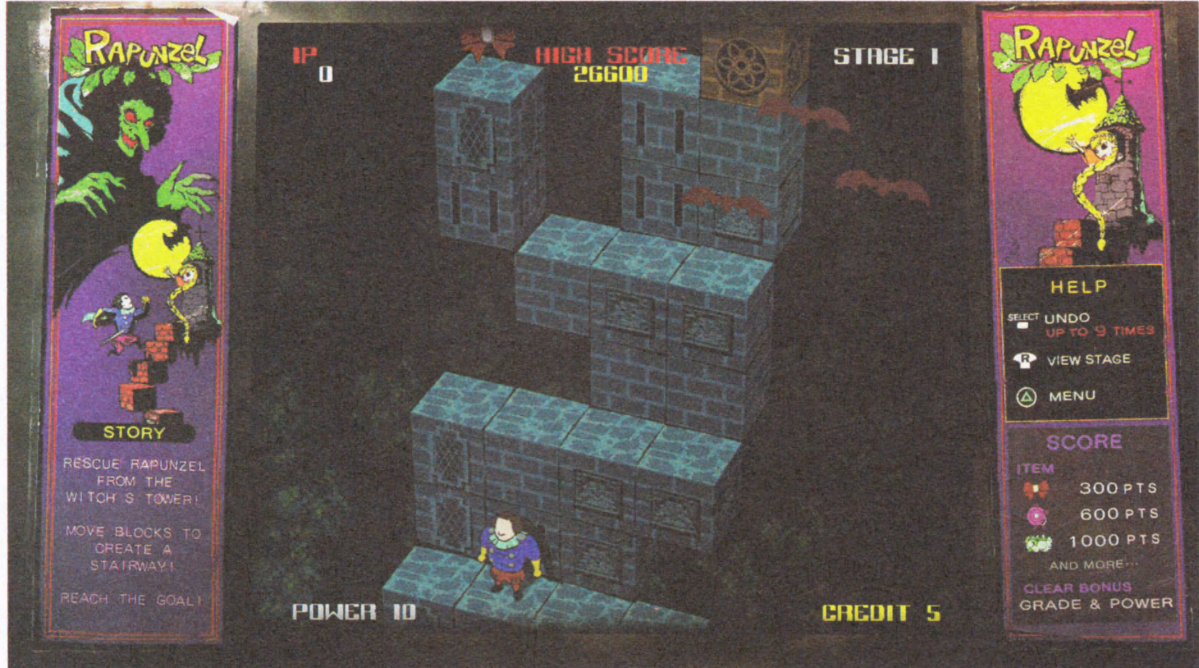
洗手间

“迷途羔羊”的洗手间，在这里可以做两件事：洗脸、看手机。在镜子前洗脸的话会出现幻觉画面，有谜之音会提示今夜的试炼会是什么。再躲进里间的“包房”后就可以在确保隐私的前提下使用手机了，与在外场时不同的是，小凯瑟琳发给自己的“艳照”只有在厕所包间才能欣赏，想多饱饱眼福的话这里会是你的好归宿。




CATHERINE
キャサリン





噩梦世界和跳舞场

噩梦世界是游戏的重头戏，梦境世界的外观主体看上去像一座高塔，玩家的任务就是不断向上攀爬达到迷宫的最顶层，但到了后期玩家会发现迷宫之塔上面还会有天上界，也就是真正的最终关卡。

整个迷宫之塔共分八个区域，每个区域又分成若干层，从下到上依次是：地下墓场、罪人监狱、拷问刑场、审判法庭、风暴中庭、时计塔、通往祭坛之路和最顶层的大圣堂。游戏中每晚必须打通一个区域，除第一层以外每个区域的最后一层都会有 BOSS 战，躲开 BOSS 的追击达到安全地带后文森特才能从梦境中醒来，继续白天的故事流程。迷宫部分攀爬的过程主要与攀爬技巧有关，流程攻略就不赘述了，关于 BOSS 战心得下文会顺带介绍。

爬完每一层迷宫后都会进入到跳舞场，这里是梦境中的羊儿聚集交谈的场所，与现实中的酒吧相似，可以在这里从 NPC 处套取情报，也可以存档和购买道具。每一关舞蹈场里出现的羊儿数量都会有所不同，有的羊儿没能撑到这一站，倒在了迷宫里，领了便当的 NPC 就不会再出现，现实中对应的人物也是如此，所以一定要尽量多交谈收集情报。

告解室

顾名思义，是一个让玩家袒露心声的地方。隔板那头通常坐着神父牧师的地方会传来一个谜之音向玩家提出各种问题，玩家扮演的文森特必须在给出的两个答案里选择一个，在简单的交谈后玩家就会被送入下一层继续挑战迷宫。告解室里的提问没有所谓的正确答案，所以玩家大可以说出真心话（前提是能看懂日文），但每一个选择都会影响温度计刻度的倾向，从而影响结局的达成，打算收集全结局的朋友记得在进告解室前勤存档。在完成告解室环节后的过场画面里会出现一个饼状图，告诉玩家世间二、三十岁的年轻人对刚才所提问题给出的答案的统计，统计结果在男女两个人群中会有不同，有时几乎看不出差异，有时则会是天壤之别。例如有这样一个问题：你劈腿了，你认为这全是自己的责任吗？受访者大都认为责任主要在自己，但认为对方也有责任的男性比女性要多得多。这多少可以帮助玩家了解一下自己的观点选择属于社会主流，还是少数派，同时对异性的观点也会有所知晓。

国王的画外音：既然是游戏，而且是私密性很高的单人流程，那么在告解室的环节里大家不妨真心一点，第一遍游戏时不用顾忌结局的问题，完全按照自己的想法来选择答题好了。通过游戏更深刻地了解自我，这是玩『凯瑟琳』的一大心得体会。要知道，在游戏中都无法对自己诚实的人，在现实生活中将会是怎样的一个虚伪汉啊？！



攀爬

“推箱子”的环节是游戏的两大难点之一，另一难点自然就是日语的语言隔阂了，不过语言问题还可以混过去，如果攀爬技巧不过硬，那很有可能就要中途卡关了，这也是大多数玩家放弃本作，或者急于寻求视频攻略的原因。

总结攀爬技巧，大致可以分成三个大类：制造通道、毁坏通道、另辟蹊径。

制造通道的方法很多，宗旨就是利用各种推拉手段制造出桥梁和阶梯，帮助自己顺利的平移和向上攀登。游戏中的浅色箱子有一个特性，即便底下腾空，只要与其它箱子的边缘相连就不会坠落，很多技巧都是根据这个特性设计的。作为攀爬者的文森特也有一个特性，就是，即使后面没有退路，文森特也可以把目标石块拖动到当前做站立的位置上，拖动成功后文森特顺势双手攀附到之前所站立的这块石块的边缘，这与很多“仓库番”游戏有明显不同，活用这一招可以在有限的空间内尽量多施展。

毁坏通道其实是利用石块可以被破坏的原理制造通道的一种极端方式，有些情况下必须把底下多余的石块都推落到深渊，让上面的石块落下来形成自然通道。另外之前介绍过有一种爆弹石块，爆炸后可以毁坏周围的一片区域，有时候或许可以绝处逢生。

还有一种方式是另辟蹊径，就是不对石块进行任何动作，只改变自己的攀爬方式，通过降落或者攀爬边缘在石块间游走，从原本没有通道的地方转移到可以继续前进的新路线上。

很多情况下三种技巧混合使用才能达成最佳效果，玩家在考虑攀爬方式时还必须考虑攀爬的速度，爬得太慢当然会摔死这点毋庸置疑，但如果爬得很快，屏幕左侧的导火线会一直保持在延烧状态，这样这一关的得分就会很高，直接影响评价的获得。既要爬得快，又不能忙中出错，这才是攀爬的真正难点所在。另外为降低难度，游戏有 UNDO 的设置，操作失误可以退回到上一步，但 UNDO 有回数限制。









BOSS 战

『凯瑟琳』中每关 BOSS 的设计是游戏美术设定的亮点之一，怪物设定原本就是 ATLUS 社的强项，有不少核心玩家都是冲着游戏的 BOSS 战而去的。由于在实战阶段因为通关压力和观察视角的问题玩家不可能用心观察 BOSS，所以在打开前和打完后都会通过过场动画对 BOSS 做一个比较全面的交待。

游戏的所有 BOSS 都是为文森特“度身定制”的，都包含有一部分文森特所了解的特性，在战斗开始前玩家务必先看清 BOSS 的攻击手段。攀爬过程中安全第一，速度倒是其次，欲速则不达，受到 BOSS 直接攻击或受到压迫误中陷阱而嗝屁的概率远比因超时而摔死的概率高得多。迷宫中常会出现“CHECKPOINT”也就是计时点的标志，会有效降低重打关卡的难度，一定要激活每个计时点，BOSS 战通常都很长，老是从头玩起的挫折感是无法形容的。

国王的画外音：在跳舞场会有几个固定的羊儿一直在讨论攀爬技巧，一定要多与他们交谈，他们会通过小视频向玩家传授各种实用技巧，这些技巧亲身体验一下远比看文字描述要来得直接有效，所以笔者就不做无用功了。

E 心得篇 XPERIENCE

在游戏推出之前几个月的密集宣传期里，游戏的制作人和总监督桥野桂在接受媒体采访时曾不止一次使用“成人向游戏”这个字眼来形容『凯瑟琳』，结合围绕着金发凯瑟琳陆续放出的大尺度宣传海报，一度让很多人怀疑 ATLUS 这次是否真的想在次世代主机上来一次石破天惊式的登场，但转念一想，次世代主机上又何时出过真正的成人游戏，充其量不过是『DOA4』这种程度的乳摇和钢管舞。在将信将疑中随着游戏的上市，关于“成人向”这个疑问终于被解开，桥野桂并非哗众取宠，『凯瑟琳』还真的是成人向，只不过此成人非彼成人，游戏中承载的大量价值观本身是成人向，而从各种游戏性角度来说，成人要素当然都是点到为止的。老实说玩上手之后相信不少玩家都会有一种小小的上当了的感觉，但随着剧情的深入，这种躁动的对视觉冲击的渴望又会慢慢转化为对游戏中各种成人化的价值观的思索和感同身受。其实就像桥野桂所描述的那样，『凯瑟琳』就是一款让人“爱憎分明”的游戏，无论你出于什么原因把它塞进游戏机的碟仓，结果只会有两种，要么不出十分钟就丢到一边，要么欲罢不能一通到底。

乍一看『凯瑟琳』可能会觉得这并不像一款 ATLUS 出品的游戏，游戏的开发团队是『女神异闻录 4』的原班人马，以制作人桥野桂为首，

与担任角色设定的副岛成记和担任作曲的目黑将司三人一起组成“铁三角”，带领着制作组从『真女神转生』系列一路走来，已经完全确立了一套属于自己的风格，并在玩家群体中拥有优良的口碑，但在开发『凯瑟琳』之前，桥野的团队不得不把之前的风格和口碑都放到一边，从一个全新的角度来考虑游戏的前景。

首先『凯瑟琳』跳出了从『真女神转生』开始长久以来 ATLUS 所擅长的 RPG 类型，而且首发平台还是他们并不熟悉的 PS3/XBOX360。以『真女神转生』和『女神异闻录』系列为代表的 RPG 游戏都有着几个共同特点，那就是设定复杂、角色众多、而且流程很长，所以 ATLUS 的老玩家都有花上一个月的时间来慢品细嚼的觉悟，但这次的『凯瑟琳』由于游戏主体采用 Galgame 中常见的 AVG 结构，所以只要不在迷宫里过多纠缠，一般不超过 15 小时就可以达成一周目，与 ATLUS 原先的风格相比，这更像一部快餐游戏。游戏类型的改变会彻底颠覆制作思路，桥野等人要考虑的不再是如何在 RPG 的庞大框架下构建一套复杂的游戏系统，而是尽量简化系统操作，让玩家把一部分注意力集中到剧情本身，使整个游戏过程体验起来更像是在观赏一部小电影，这就是单人流程被起名为“黄金剧场”的原因。同时以益智游戏为主的一批有趣的游戏元素如何被融入到整个框架中，达到一种既不破坏 AVG 部分的节奏和连续性，又不至于让游戏难度过高或过低而逼退玩家的两全其美的效果，这也是让桥野等人花费大量精力去琢磨的地方。

谈到为何会选择带有成人内容的动作冒险





国王的画外音：『凯瑟琳』成人化的价值观是这部游戏比较受争议的地方，虽然名为“带有成人内容的青少年向游戏”，但实际上游戏中严肃探讨了很多婚姻价值观的问题，这绝非一般青少年会感兴趣，也不是他们可以感同身受的，所以说游戏小众是有一定道理的，它会将大量低龄玩家拒之门外，再加上变态的“推箱子”游戏对一部分益智游戏苦手的玩家来说也是一道难以跨越的障碍。不过笔者觉得即便对“推箱子”敬谢不敏，那么不妨花点时间欣赏一下字幕版的游戏视频攻略，权当是在看一部情节跌宕起伏的动画或者电影，或许在剧中你会发现自己的影子。

笔者始终觉得这是一部婚前男性必玩的一部游戏，它可以帮助男人更超然地审视自身，并对自己意志中最为薄弱的几个环节一一进行反省。有个朋友跟我说，游戏开篇大凯瑟琳与文森特的谈话内容像极了他老婆婚前跟他的谈话，诸如面见父母，为结婚存钱，大谈闺蜜的浪漫婚礼和蜜月，漫无目的地憧憬婚后生活，乃至用年龄或者假装怀孕这种借口来“威逼利诱”这点都如出一辙。朋友说他每次听完这席话后脑中都会一直重复淀真嗣的那句名言“不能逃！不能逃！不能逃……”笔者听完他的叙述后笑了，因为我也有过类似的经历，甚至连结局都与『凯瑟琳』里描述的十分相似，路只有两条，要么心态变坏，感情逐渐出现危机，一方或者双方都移情别恋，然后就此分手；要么下定决心与单身贵族的生活永远告别，携手步入婚姻的殿堂。朋友选择了后者，而我……呵呵。

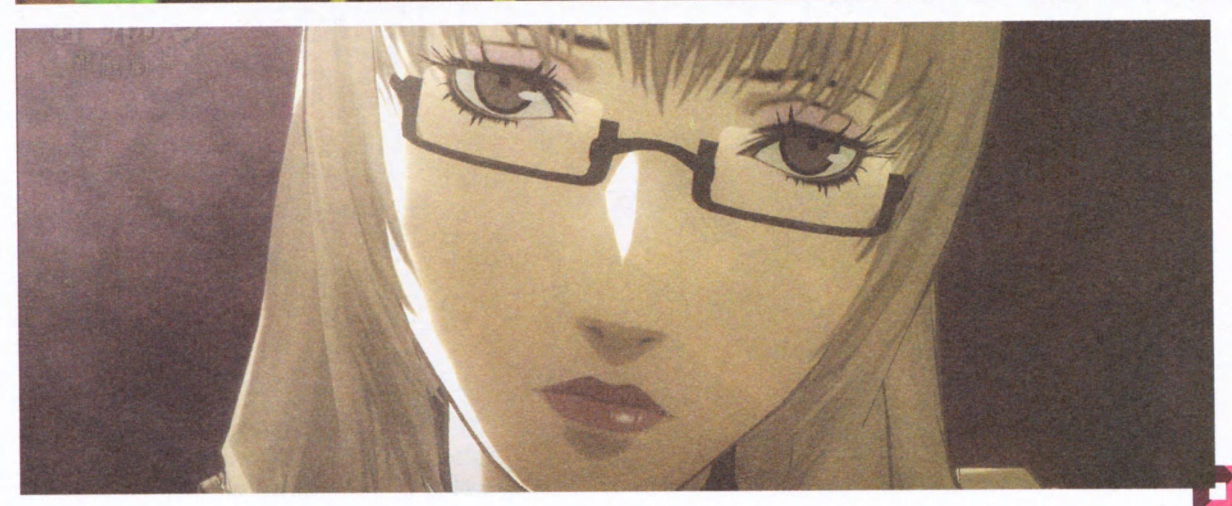
这个世界充满着形形色色的诱惑，极少有人能像塞林格，像『麦田里的守望者』中描述的那样与世隔绝地孤独生活，绝大多数的人都在随波逐流，接受各种诱惑也是生活的一部分。这话听起来像是辩解，当然谁都知道在感情上劈腿的人是最差劲的，但在职场上劈腿，在爱好上劈腿，在各种看似无关紧要的地方移情别恋呢？我们接受诱惑是想让自己活得更快乐更轻松，得到更多的享受，从宗教的角度来说，贪图享受本身就是人性最大的弱点之一，所以就必须自律，因为堕落是魔鬼。于是在矛盾中，人生就这样匆匆而过，曾几何时我们已经学会不再相信这个世界的真理非黑既白，世间还有模棱两可的“灰色地带”存在，就像『凯瑟琳』中的提问，没有标准答案，因为人生根本就不存在什么标准答案。

的游戏类型，桥野曾表示在研究次世代主机的玩家群体时发现比较年长的一类玩家通常对流程太长的RPG，也就是之前他们所擅长的游戏类型并不感冒，逆向思维的话制作一种稍小众又稍有些深奥的，可以让玩家比较休闲地在晚上躺在床上用高清主机边看边玩的游戏，说不定会争取到这部分成人玩家的倾心（这点笔者表示十分认同）。既然是晚上玩的游戏，自然而然就会联想到恐怖惊悚的题材，如果与噩梦结合起来，再加入一些解谜和益智元素的话，然后用电影的手法以一种极富剧情张力的方式展现给玩家，相信在睡前可以玩到这么一部游戏的玩家一定会感觉心满意足。其实撇开恐怖惊悚这个话题，能够在睡前玩上一会这种电影式的游戏的确会感觉很充实，迷宫部分的流程虽然很紧张、很伤脑筋，但不至于在操作上造成玩家身体上的负担，再说这种程度的惊悚对心智健全的成年人来说根本算不上什么，应该没有人真的会在打完以后就做噩梦吧。

说起来『凯瑟琳』的发售其实距离团队的前作『女神异闻录4』有近两年半的时间，这段时间里，RPG游戏的主要战场已经从PS2转移到了以PS3和XBOX360为代表的次世代主机上，尽管之前桥野也参与过『超执刀』这样的Wii平台游戏，但在高清主机上的登台演出，『凯瑟琳』还是第一次，所以包括大段高品质的过场动画、全程语音、网络连线等机能都是首次使用，一方面这是团队自我突破的一次有益尝试，一方面也是在为公司后续新作在次世代主机上站稳脚跟积累经验。游戏上市前制定的20万本的销售目标是比较务实的，『女神异闻录4』在日本和北美市场共卖出32万本，而立足于次世代平台，并且相比前作更符合西方人口味的『凯瑟琳』要卖出20万本相信并非难事。







画外音篇 VOICE-OVER

游戏人设

『凯瑟琳』的人设副岛成记，笔者曾在『二次元画刊』第 5 期上做过一次比较全面的介绍，目前身为 ATLUS 美术设定二号人物的他自绘画专科学校毕业入行以来就一直在 ATLUS 任职，ATLUS 也是他求职的首选之一。副岛成记这一路走来可以说是在一步步实现着自己的人生理想，所以在每一部作品中都能感觉到副岛成记极富冲劲的朝气，他笔下那些角色的鲜明个性，既与金子一马一脉相承，又有着其个人鲜明的特点，笔者曾用"走出金子一马的'影子'"来形容副岛成记的成长史，『凯瑟琳』可以说是副岛成记职业生涯的一个新起点，因为在此之前他始终在以金子一马接班人的身份参与着『女神异闻录』系列续作的开发，而『凯瑟琳』是近年来第一部完全脱离 ATLUS 固有轨道的 TVGAME 新作。

说起『凯瑟琳』的人设，更多玩家的注意力可能都放在游戏封面上的两位女主角，也就是两个凯瑟琳的身上，副岛成记本人则表示最喜欢的角色是男主角文森特，主要原因是早先一直参与的『女神异闻录』系列里主角们都是十几岁的青少年，大量绘制成年人角色在『凯瑟琳』里还是第一次，与风情万种的两位女主角相比，文森特有着 30 岁左右男性特有的那种邋遢和可爱，正处于一个微妙年龄段的文森特理应拥有与年龄相符的成熟魅力，外表看上去仍然十分年轻，装扮很酷，行为却十分糟糕，游戏中还会经常穿着可爱的平角裤到处乱跑，极力想扮演英雄救美的角色。这种不修边幅、吊儿郎当，却又从未对生活失去信念的 30 岁一代废柴成年角色是最容易引起包括副岛成记自己在内的 30 岁左右男性的共鸣的。

至于两位凯瑟琳，其实也包括文森特在内，副岛成记在设计时都是根据角色的几位声优在他脑中的印象，然后大致勾勒出一个形象的。在游戏企画的初期桥野桂就对声优的人选有了指示，所以在感叹声优人选与角色性格契合度如此之高的时候，应该想到副岛成记其实也是思考着这些声优的特点而设计出这些角色来的，文森特的声优山寺宏一过去配过的经典角色『星际牛仔』中的史派克，大凯瑟琳的声优三石琴乃的招牌御姐角色葛城美里，以及小凯瑟琳的声优泽城美雪多年来给人留下的小恶魔美少女的形象都在他们各自的角色中有所体现，玩家之所以对声优精彩的表现欲罢不能，很大程度上是这种潜在意识的(subliminal)效果在起作用。







过场动画

『凯瑟琳』升级到次世代高清主机上后，游戏画面的提升是十分明显的，与游戏画面相匹配的动画部分也是本作的一大亮点。人设副岛成记这次钦点 STUDIO4℃公司负责全程动画的制作，联手给玩家带去了一场视觉盛宴。

STUDIO4℃是一家以艺术家工作室为基础组建起来的非典型动画公司，以品质精湛，作品风格不拘一格，涉及领域广泛而闻名。称 STUDIO4℃是非典型是因为他们的主业不完全是传统意义上的动画片制作，自 1986 年成军以来，虽然也陆续参与拍摄过『MACROSS7』『变形金刚』等 TV 动画，以及包括『回忆三部曲』『恶童』『天才派对』等多部著名剧场动画，但总的来说动画片产量很低，商业片占的比重也不高，显然 STUDIO4℃志不在此。STUDIO4℃更多的作品出自于各种广告、MV、游戏和电影中的动画片段，这才是他们的主业。最近几年仅在游戏领域，由 STUDIO4℃一手打造的作品就包括了『游戏王』历年的 CM，『提亚拉之泪 花冠的大地』和『战国 Basara X』的 OP 动画，以及『侠盗银河』、『街霸 4』的动画部分。STUDIO4℃的核心人物森本晃司相比传统动画，更喜欢那种篇幅短小精悍，但承载内容丰富的小动画，『凯瑟琳』对动画部分的预期非常符合森本的审美，所以 STUDIO4℃与 ATLUS 可谓一拍即合。副



岛成记对动画部分的评价是“画质精良，注重细节，作品本身能够释放出强烈的情感，能够感染玩家的情绪”，凡是看过动画的玩家想必也都抱有同样观点吧。

值得一提的是，这次 STUDIO4℃的作品对副岛成记人设的还原度极高，动画部分在与游戏衔接时违和感被降到了最低限度。副岛成记原案的作品几年前曾有过一次动画化经历，就是那部挂着『女神异闻录』之名的动画版，该作的整体评价不高，观众对人设和剧情编排都颇有微词。不久后『女神异闻录 4』即将播出，不知届时又将是怎样的一番光景。

音乐赏析

本作的游戏配乐作曲人是“铁三角”里雷打不动的音乐人目黑将司，目黑的经历与副岛成记极其相似，也是大学甫一毕业就加入 ATLUS，然后十几年如一日的在公司辛勤打拼才坐上现在的位子。目黑和桥野、副岛三人合作时间很长，最早可以追溯到 1997 年的『恶魔召唤师』，多年的合作使三人互相间知根知底，能给予对方很大的创作自由和绝对信任。这次在谱写『凯瑟琳』的音乐前，目黑和桥野两人之间并没有太多的商谈，当被问及这次的配乐有什么新点子时，目黑脱口而出表示想尝试一下古典乐的风格，桥野没有回应，但半年后游戏正式上马后，目黑的提案没有经过讨论就直接被采纳了。当谈及这次工作的感想时，目黑表示『凯瑟琳』的主题是“谜之情爱和幻境般的惊悚”,所以想用“古典”“成人”和“情色”三个关键词作为指引来谱写配乐，考虑到游戏不同于以往的那些 RPG，目黑想尝试更具有个性的创作。

复古是目黑将司个人风格的一大特点，这次之所以提案用古典乐与目黑由来已久的古典

乐情结有关，他一直很欣赏『银河英雄传说』配乐大气磅礴的风格，一直想在『真女神转生』和『女神异闻录』系列里做类似尝试，可惜接连被桥野否决了。没想到这次桥野爽快答应了他的提案，令他喜出望外。考虑到『凯瑟琳』的世界观设定是由很多严肃的价值观所构成的，沉稳内敛的古典交响乐其实很符合游戏的风格，但古典乐的选曲和编曲是很大的难点，选择知名度太高的世界名曲的话对目黑的编曲将会是个过于沉重的负担，他担心自己的草率之举会破坏名曲在玩家心目中的地位，那些妇孺皆知的名家名曲是他要刻意避开的，于是这次目黑选择的都是一些二线名家的名曲，或者一线音乐家著名曲目中的偏冷门章节，举例来说有贝多芬『第五交响曲“命运”』的第三章（最著名的是第一乐章），巴赫的『g 小调赋格』，德沃夏克的『第九交响曲“自新大陆”』的第一和第三乐章（最著名的是第四乐章），罗西尼的歌剧『威廉·退尔』序曲的第二部和第三部（最著名的是第四部分），包罗丁的『鞑靼舞曲』，莫索尔斯基的『图画展览会 鸡脚上的小屋』，比才的『阿莱城姑娘 第二组曲』（比才最著名的作品是『卡门』），肖邦的『葬礼进行曲』和『革命』等，不难看出目黑在选曲上是费了一番心血的。以上这些古典乐的 REMIX 编曲都被使用在迷宫部分的流程，乐曲大多是快板的节奏，很容易营造出一种紧迫感，值得一提的是这部分共 11 首全部改编自古典乐的曲子都收录在游戏的一张特典 CD，而不是 OST 中，特典 CD 是与一本小画册一起随同游戏本体一同发售的。

『凯瑟琳』的 OST 当然也是不容错过的，全部 34 首曲目由 4 位音乐人共同完成，主体部分当然还是目黑将司的手笔，这里收录的曲目应该说还是沿袭了目黑一贯的风格，战斗部分雄浑激昂，剧情部分则略带诡异和忧郁，乐曲的节奏感都很强，极度偏爱使用钢琴和各种电子和声。这部分曲子与特典 CD 的 REMIX 曲相比就不显得那么有创新了。不过其实在 OST 中也有一首曲子是根据古典乐改编，那就是编号 19 的『流浪者之歌（Zigeunerweisen）』，这是由西班牙作曲家萨拉萨蒂谱写的一首小提琴独奏曲，想必所有玩家都会对这首曲子记忆犹新，因为那时 GAME OVER 时响起的音乐，每次听都不禁感觉悲从中来。OST 后半部分有几首曲子是由 ATLUS 另两位音乐人土屋宪一和喜多条敦志创作的，其中编号 32-34 的曲子非常有趣，是仿照古老的游戏 MIDI 音乐谱写的，被使用在酒吧的街机小游戏里。游戏 OP 动画里播放的主题曲『YO』由一位 hip-hop 音乐人 L-VOKAL 演唱，L-VOKAL 是个英日混血儿，曾在美国留学，深受黑人嘻哈音乐熏陶，2002 年起开始在日本嘻哈乐坛闯荡，至今已经发售过三张专辑，被视为日本 hip-hop 的未来大腕级人物。目黑在一次观看 LIVE 演出时结识了 L-VOKAL，在桥野提出想给 OP 配一首感觉酷一点的主题曲时，目黑想到了 L-VOKAL。歌曲『YO』标题的 YO 是羊的意思，歌词从睡前







数羊，聊到了梦想和现实，钱、女人、大房子、名车……形形色色的诱惑充斥着我们的生活，L-VOKAL 最后两句唱到“生活到头来不就是泡影吗，在泡影破灭前就好好做个梦吧！”不难看出歌词是为游戏度身定制的。



想对广大读者们说一声抱歉的是，因为种种原因这部 2 月就发售的大作一直拖到今天才提笔撰文，在一鼓作气打通了 EASY 模式后，笔者花了近两个月的时间才磨磨蹭蹭地又打通了 NORMAL 模式，现在回忆起来仍觉得不寒而栗。在游戏刚发售的一段时间，网络上关于本作的讨论不可谓不热烈，但笔者至今坚信『凯瑟琳』是一部真正的小众游戏，五个玩家里未必会有一人能通关，十个玩家里未必有一人会打通二周目，一百个玩家里未必会有一人靠自己的力量做到全结局 CLEAR，一千个玩家里未必会有一人能达成全成就 / 白金奖杯。于是当本书的触手主编问我要不要来一发的时候，我曾经推托了几次，一来我怀疑会有多少人还在关注这部作品，二来我也从来没写过游戏的点评文，充其量只是在『二次元画刊』里做些简单推荐，所以『凯瑟琳』的成文对我而言可以说是个小小的奇迹。感谢如月千华大大通宵达旦的突击通关和海量截图，感谢所有与我分享过游戏心得和人生经验的朋友们。▲





自己动手 丰衣足食

E社大作『神採り Alchemy Meister』评测

■文／安莲·月炎蓝 ■责编／秋叶 JEDI ■美编／晗香

STAFF

■发售日：2011 年 4 月 22 日
■制作公司：エウシュリー
■原画：やくり、鳩月つみき、みつき
■脚本：高杉九郎、八雲意宇、若葉
■音乐：クワイア

现时今日，除了实用和萌这类 GALGAME 基本装备，游戏性也不再光是家用机和掌机狂热者成天用来互相较劲的名词，成为了 GALGAME 的一项突出卖点。尽管它相对来说依然是非主流，可前有 Alicesoft 和 Eushully 这样将工口与 SLG、RPG 并进的方式发扬光大的公司在市场上越来越展现出一派笑傲江湖态势，后又有 Chariot 这样的新公司凭『処女と魔王とタクティクス崛起』迅速崛起，不可否认，集角色冒险、恋爱、战略于一体的 GALGAME，名副其实是エロゲー里的战斗エロゲー。而在今年四月，A 社和 E 社惊人步调一致地发表了新作，发售较早的，即为本文介绍的『神採りアルケミーマイスター（以下称神採り Alchemy Meister）』。

继去年大获成功的『戦女神 VERITA』之后，今年同时段发售的『神採り Alchemy Meister』身后有着两头猛虎，分别是 A 社这跳了 N 久票的和谐『大帝国』和八月社的脏翅膀（『秽翼のユースティア』），这三部无论是销量还是热度都在很长一段时期内盘踞前半年三甲之位，实力可见一斑。虽然神採在销量上始终没能战翻后面这两位，但它足足占据了相当一部分玩家的大半个四月，绝对是今年最不可错过的游戏之一。

神採り 战斗系统 劳动人民最光荣

Working people is the most glorious

『神採り Alchemy Meister』依然是我们所熟悉的E社式“大炮巨舰主义”，依然是所有的雄性生物外形基本都人模人样但无论戏份多少绝对没有语音，依然是熟悉的系统音效，但除了一脉相承简洁却不简单的战斗系统及操作模式，这一作还加入了许多新鲜元素，让其在耐玩度和趣味性上都能满足大部分玩家的需求。

『神採』的系统是由『姬狩りダンジョンマイスター（迷宫大师）』强化而来的，增加了合体魔法，支援防御，属性互克等元素，的确如官方宣传所言，SLG的必备元素战略性有所增强，而且很多看起来没有存在感的技能，官方还会特地设置能增加对该技能了解和活用的地图（大多在特典迷宫中）。

出于男主角的工匠身份，每张地图除了会有各种野怪和魔物涡以及出击点以外，还会有采取点和挖掘点，有许多素材就是在这些地点获得的，另一些素材则要依靠打怪掉落，偶尔怪物也会掉一些专门用来卖钱的东西，比如宝石和宝箱等等。与此同时，本作依然需要蛋疼的凹点，因为很可能同样升一级，你这边除了血量，就只有等级数有变化了，而别的人物攻都防魔攻魔防一起涨，但人物属性里有成长限制，到了这个限制，除非有相关剧情或者升到规定的等级来提升它的成长上限，否则怎么凹都没用。

由于怪物自身的属性和特殊地形属性等原因，同一张地图中，不同的人物要不停装备不同的技能或者换不同的武器和首饰都是家常便饭。在敌人回合开始前，玩家可以无限给任何角色嗑药，魔物涡也可以用道具来封（虽然消耗很大），角色在战斗中死亡也不会剧情死亡，所以游戏难度并不高，而这些行动的背后全都是男主角的辛勤劳作。

本作加主角加特典游戏的可用角色一共有二十六位，实力强弱毫无疑问也是玩家们所关注的问题。主角威尔出乎意料的非常好用，但中间会有一段极为废物的时期，一旦升级后装备了二回行动，就会彻底农奴翻身把家当，高物攻物防魔防会让他成为极为稳定的物理输出点，相比月澜虽然攻击高，但实在太脆了。艾米莉塔作为法师系，是初期唯一带范围攻击的，当然也始终是全作最脆的角色之一，范围攻击的杀伤力有限，单体魔法的距离有限，要练起来不算容易。赛拉维初期更大的作用还是做奶妈。



其余角色，一如既往，有决死和脱衣的强，有二回行动的超便利，接着强的角色都要二周目出现（像是带决死有二回行动神回避高物攻魔攻的神人物歪魔），强的技能都要等到二周目衣装带。不过只要有爱，把角色练起来，对应好属性灵活运用（比如所有物理攻击对死神都无效，但魔攻能随便让她化掉），都不会太弱，就算实在没耐心，多周目堆装备也能堆出个强悍人物，这也是本作多彩的一点。不过，即使是看起来安全的战斗模式，鉴于某些声优在战斗声效方面都用HIGH过头的里声表现，还是把音量调小比较安全。

所以，像是神採这样的游戏，只通一条线就算不从剧情角度来讲也等于只玩了一半。这类地图全部要重跑的作品看似多周目非常折磨，实际采用克隆模式（所有角色全部从初期就可用），等级、金钱全保留，只跑主线任务通一条新线就算剧情全都不跳过也只要十小时不到，但即便是这样分分秒秒都可以存档的『神採』，依然能够成为杀时间神器，已经足够说明它的趣味性。

当然这些都不是重点，这次最为有创意的部分，还是工房经营。

















经营系统 我有知识我自豪

因为男主角威尔的职业是工匠，所以以往我们习惯的打怪捡钱买装备模式在这里统统变成纯手工制作。大发明家威尔除了能发明像回复药这样的低级物品，上到各式武器，下到各类衣装，别人生病了他还能自己研究造出特效药，别人要染料他也会自己调，日常店铺的维持经费也是自己造了东西放出来卖。最可怕的是连妹子都能自己造，把不可能化为可能，无比威武十分万能，然后一年就能从最低等的匠巢升级为匠贵，顺便还当了领主（完成二周目追加任务的话连最高级的匠王称号都能拿，难怪基友在萝莉线要黑化）。

打怪掉素材，然后自己 DIY 什么的，其实我们也不陌生，但这次 E 社的诚意就体现在，三位女主角加上特典一共有八套衣装，这八套衣装只要你更换，除了迷宫的 Q 版人物造型会跟着换，连对话时和战斗时人物立绘的衣着也会跟着替换，另外每套衣服都可以进行衣装强化，强化到一定程度（一般是到要使用衣强化液三的时候），就会触发 Hscene，也就是说，三位主角除了自己每人三次剧情啪啪啪，还有八次衣装 Play，这是多么令人感动。当然主角自己也有一次换装机会，但那个应该没有人会在乎。

整个游戏的模式基本是：去迷宫打怪顺便开采拿素材，回来合成消费品、武器、装饰、衣装、家具、素材和完成任务合成品，出售合成后的物品，赚钱以维持工房运营及任务。消费品、武器、装饰自不用说，家具除了拿来卖，也可以摆在店里或家里，每一个都有自己的特殊效果。主角的工房分为四个部分，而且都不是摆设，比如店铺是招揽生意的，放置家具能够对来客率、高价商品的卖出率、商品的卖出个数等等产生影响。看起来最莫名其妙的庭院恰恰是最重要的地方，在这里放菜地的话能自己长出素材，放温泉除了能触发一堆洗澡剧情外，每五天还会给你一小瓶治愈水，放土窑会自动产土偶让你卖，拉面屋台甚至直接给你宝石袋等等。还有的家具是摆了会出现剧情，比如放老人妖的雕像月澜会对着它拔剑，而二周目干脆就会送你一张神採这个游戏本身的海报让你挂卧室，角色们会对此发表感想（萝莉：我的胸部绝对没有这么小，一定是画错了）。

每个角色除了基本的战斗数据，还有一个接客的数据，这个数据会决定当他们看店时，











商品的销量如何，而随着商品的成功卖出，实绩的增加也会使接客指数上升。但这个数据实际充满了吐槽点，比如女主角月澜的接客指数和还是泥巴人状态的土精差不多，而如果无人看店的话，默认前来的派遣店员的接客指数会比一团泥巴还低，且实绩和接客指数永远不涨。

可以说，除了迷宫探索，对于本作店铺经营的探索也是非常值得让人投入的，尤其是在初期卖东西举步维艰的状态下，当你终于成功卖出去了东西，那种成就感无可比拟。不过『神採』里破产一次会有补贴，实在卖不出去也可以去卖给教会，只是会亏损很多，而等你终于无限风光的爬到中级工匠以上的位置时，会发现你造东西的速度根本比不上卖东西的速度，可惜的是，与此同时，你造东西的热情也早就不如初期了。







神採り 剧情 我有上将纯爱，可斩XX

Pure love is my best assistant

与欢乐的系统相比，剧情无疑是『神採』最大的软肋，和充满各种历史捏它的『大帝国』并列来看，大概也就YY力可以一战，且在后者征服世界的YY力面前，前者的多种族攻略只能算小case，不过本作主角能让各种族妹子（甚至魔神）都被他收入“胯”下的光环威能，依然是突破了常理的存在——如果二次元世界有常理的话。

本次的故事依然发生在E社历代作品的舞台ラウルバーシュ大陆上，不过中心是位于ラウルバーシュ大陆南方的ミケルティ联合王国中七大都市之一的ユイドラ（以下称尤伊多拉）。后者经过多年前的战争，改革为一个以工匠领导的工房都市，虽然地方小人又少，但正依靠着发达的工业迅速发展成为一股不容忽视的力量。工匠共分为十个阶级，最低等的为匠巢，最高等的为匠王。在这样的背景下登场的主角威尔，是一个自小在工匠家庭里耳濡目染长大的青年，身为上级工匠的父母在一年前





的某次事件中遇难，受到打击的他在一年前的工匠资格考试中失败，修整了一年后决定再战，而这次他的考官则是从小和他一起长大的好友，在一年前已经通过资格认证的雷古纳。通过测试后，还没来得及挂牌正式营业的威尔遇到了误将他的店当成无证营业黑店而上门要求他为自己的剑寻回失去的力量的异国剑客月澜，后以月澜担任其护卫代为报酬，接了下这份工作。在两人开展初期的挖掘工作时，又遇到了魔法师艾米莉塔和精灵赛拉维。四人主角阵营就此确定，开始了男主角多种族推土机的征程。

这次『神採』让不少人大呼纯爱，大部分原因是整个游戏的前四章没有一个工口event，实际这个“纯爱”的定义相当微妙。从那些没看到凌辱或者母女X就叹息不给力的









群众来看，不难看出 E 社之前培养的受众和纯爱基本是没关系的，所以一线只推一女之类的事情必定是要让这群粉丝掀桌。『神採』几乎可以视为是“又要立牌坊又不能不做婊子”，所以最后我们看到的是，男主每条线都只对该女主一心一意，绝对不会碰另外两个女主角一根毫毛，但对其它种族的妹子推起来依然毫不手软。这次没了工口魔术做借口，也没有凌辱征服，所有妹子都是自愿献身，男主推的时候也都是真心实意，尽管有专属线路的只有主角阵营三人，但像睡魔这样的配角男主在推的时候还会说有了孩子的话我会负责之类的话，其实这跟开后宫也没什么差……

『神採』在决定路线时一共只有两个选项，并且相当简单易懂，可实际在这选项的背后还有支线任务完成度以及完成时间的陷阱。月澜作为官方默认的第一女主角，其相关选项是优于他人的，这个基本没有进入难度；因为没选项所以看似最难进的萝莉线，实际是最容易进的，只要月澜和赛拉维线有任何条件没满足，就必然会进萝莉线；而有明显选项的赛拉维，即使你选选择正确，还要完成木精土精水精的任务，且必须是任务出现的第一时间就完成，拖到后一章才完成或者不完成的话，进的还是萝莉线，所以有不少人始终在萝莉线 loop，进不了想进的线路。在恋爱剧情方面，第四章进专线前，男主对所有人基本都没什么特别待遇差，然后进了第四章，没戏的两位女主一定会旁敲侧击的问该线路的女主你是不是喜欢威尔，接着该妹子就会突然开窍，而男女主会在其中一方告白后迅速切换到甜甜蜜蜜你侬我侬模式。月澜线是唯一男主主动告白，萝莉线男主在萝莉倒贴前完全没往那方面想过这个问题，精灵线双方相对同步率稍微高一些，可就算每个女主和男主的初 event 都是 4CG 加两炮连发，也还是让人觉得生硬。当然对于感情过渡的较真没多大意义，因为本来也没多少人真的将其作为一个爱情游戏来玩。

之后的展开就是人们所吐槽的“没钱就别想泡妞”的超现实游戏，在第四章进入选定的女主线路让男主脱离童贞后，男主就能开人渣模式了，首先把前几章合成失败的那团泥巴变成萌妹，上一秒变完下一秒就推，这个只需要开采挖掘和男主的智慧，难度不算高。之后的水精，替她解决的事件需要大量资金；要收狐伯莲，得送三次酒，一次比一次天价；要推修女更直接，一周目似乎有勇者尝试得在教会消费一百万才能达成，但二周目要实惠得多，两万搞定。而几位女主，除了第四章，第八章左右和终章会有事件 event，其它 event 都需要衣装强化，然后穿着相应的衣装到相应的场地完成，这衣装强化又是个烧钱的大项目……当然对于“现实”只是开玩笑的说法，后期想征服某角色，只要不停打赢她或者完成创造发明就行，然后她就会来你家卖萌了。

不断重复着完成任务，赚评价，升级，进下一章的循环中，『神採』的剧情其实非常零散，而进入特定线路后，剧情是集中了，但同时也变扯了——











神採り

月澜线 ユエラ YUERA

月澜线的中心是刺杀，作为这么一部男主总在强调多种族互相合作进步的作品里，月澜线和这些大道理没有一毛钱关系，反而扯上的是严肃的国际纠纷和政治问题。

身为ディスナフロディ武将国的异乡人，父母双亡的月澜是背负着国恨家仇而来的，一年前本着相同目的跑来的姐姐人间蒸发了（来到尤伊多拉才发现姐姐已死），而自己的国家因为洪水的原因资源缺乏，想来想去只有指望尤伊多拉传说中那个莫须有的只传给领主的神奇秘方，以及非工匠不可接近的尤伊多拉矿脉深处的那神秘力量来救国了，所以她被派来刺杀领主。

到这里，月澜这个角色还是比较讨喜的，首先黑长直的造型是许多人的心头好，又寡言少语不苟言笑，身怀绝技，除了魔防低得让人流泪满面，她的高物理输出让她成为很长一段时期内主角阵营的第一菜刀。而背负着沉重任务的她，尽管是老梗，但在自己的使命与男主的爱情间互相纠葛拉扯应该也是会比较好看的……结果，她完全没有做任何心理斗争！！月澜听到男主的告白后连蹭都没有蹭一下，直接就吻上去了！就连被告白前去留未定的时候，威尔还在纠结要不要挽留她的时候，月澜也是自己主动自发地留下来的，真是让人被爱情的力量所感动……

接着武将国那边联军开始蠢蠢欲动，尤伊多拉的人民也开始了对月澜的猜疑，但威尔对其始终抱以无条件信任。定期前来传信的密探看出了月澜的犹豫，此时旧领主又将领主之位传给了威尔，但磨蹭了N个章节也没能刺杀领主的月澜，要杀新任领主威尔就更加不可能了。在各种纠结下，月澜跟威尔打了离别炮后坦白身份，威尔苦情挽留不惜以命相抵，月澜撒手离去准备飞蛾扑火，独自冒着被抓的危险一个人去刷尤伊多拉矿脉的魔物，想走到被封印的最底层，但中途就体力不支，然后男主等人杀到，将她救下——这就算彻底攻略完成了。

当时对于尤伊多拉而言处境相当艰难，一直试图权力复辟的贵族和武将国达成开战后对方将管理权交还贵族阶级的协议，于是设计委托威尔去开发新的采掘地点，好让武将国以之为借口开战。一方面是敌国的虎视眈眈，另一方面是盟国出于实力悬殊和自保的坐视不理，







内部贵族又始终蠢蠢欲动，局势外忧内患。

在这个节骨眼上，我们将看到月澜将敌方情报原原本本、里里外外地汇报给男主阵营；我们将看到月澜详细制定对击破自己国家军队的战术计划；我们甚至还将看到月澜激励无心恋战的尤伊多拉工匠们振作起来去打跑她自己国家的军队……至于对方国家只要死了主将即使其它士兵毫发无伤也会集体撤兵的逻辑，也就不要太当真了……被攻略后的月澜得知一年前自己的姐姐同样是被领主（女）攻略，结果反过来为了保卫前任领主而战，刚到此地时月澜还对于自己姐姐这不明不白的任务失败感到不满，结果之后自己也重蹈覆辙，实在是很讽刺。最后兵力是尤伊多拉好几倍又骁勇善战的武将国就这么被打回去了（事实证明，一个己方的叛徒胜过十个敌方的军师）。

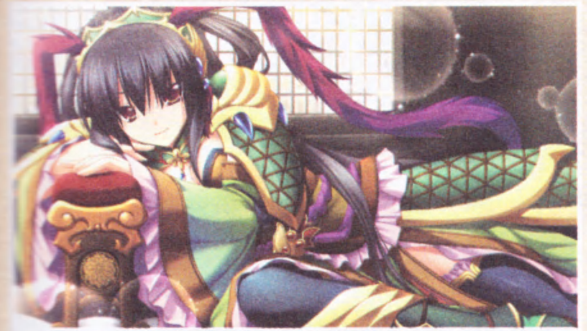
当然，男主是个好人，他没白让妹子为了自己背信弃义。危机结束后，他和ディスナフロディ方面进行了沟通，以交流技术等方式把两地的工匠们联合起来进行合作，解决了该地的资源危机，而那个看起来很牛 B 在边境拗了 N 章造型带兵跑来打仗的将军，除了会变身两次以外实在没什么大的发挥余地，最后觉得自己没能完成任务而在家穿着寿衣等死，也没能被王赐令。成为工匠长的基友被派驻到ディスナフロディ把关，两国就此共同繁荣一起发展，和其它线路不同，月澜的结尾既没有结婚也没有怀孕，只是威尔陪着她到异乡见了一番家长（从小收养月澜姐妹的和尚），算是达成可喜可贺的大团圆。

尔后两线男主的神通广大度更是有过之而无不及，且这两线月澜没有丝毫的心理斗争就理所应当地主动留了下来，好像刺杀的事情就只是平行世界的幻觉……











神採り

艾米莉塔线 エミリッタ

完全幼儿体型的艾米莉塔，心智也是三位女主角中最不成熟的一个，就像是个刚学会飞不久的呱噪小麻雀，充满了对世界的好奇，所以始终不停地喳喳喳、喳喳喳，声音永远比别人高八度不说，情绪起伏也是整部作品里最强烈的。尽管这种元气萝莉估计还是会很受萝莉控的欢迎，但当同样是法师萝莉的激萌小皇女在二周目作为特典人物登场时，那可真是对比产生遗憾啊……

在共通线的部分，对艾米莉塔仅有的刻画可以看出她的目的似乎是为了寻找真正的家人——生死未卜的哥哥，所以在讨伐死神时她还曾试图询问与在阴间的人取得联系的方法。还有就是对熟女领主可疑的态度——不用猜都知道她是这领主的女儿，如果不是酒吧的人不停跟男主放领主的女儿是个有着银色长发的病弱少女的消息，这一点几乎毫无悬念可言。可是，这太坑爹了，不仅艾米莉塔和这传言的属性完全相反，就连身份揭穿后，一直到结婚，说好的银色长发的公主造型都没出现。









和月澜线一样，进入艾米莉塔线后，寻找哥哥什么的对她而言就彻底是浮云了，剧情的重点放在了她和领主的母女矛盾上。由于从小就一直被母亲关着很少外出，本就对母亲有所积怨，在机缘巧合下从某贵族口中得知了自己并非领主亲生女儿且有一个哥哥的事实后，她就一个人偷偷逃了出来。与母亲对自己的期望不同，艾米莉塔的梦想实际是成为工匠而非法师，但她并不具备这样的才能。为了能成为受到母亲肯定，甚至超越母亲的人，她去参加了斗技大赛，并和威尔一起击败了强敌雷古纳得到冠军，可她所期望的赞扬并没有如她想象那样到来。迷惘的艾米莉塔此时受到威尔青梅竹马与养父间关系的影响，重新直视了自己与母亲的关系，而母亲也告知了她的真实身份，原来她是多年前推翻贵族统治时旧权利阶层的公主。于此同时，自败北后就有些异样的雷古纳又莫名失踪，再出现时已经是艾米莉塔哥哥的

身份，原来一直试图复辟旧权利阶层的贵族试图扶持雷古纳成为王，再次统一各国。

雷古纳作为特使前来和已经是领主的威尔会面，要求归还王女，否则就对尤伊多拉开战，之前心心念念找哥哥的艾米莉塔此刻有了男人（误），所以犹豫也没犹豫一下就相当坚定果断地拒绝了，甚至对哥哥的出现也没多大反应，尽管此举将面对的是其余所有都市联合起来讨伐尤伊多拉的困境。之后艾米莉塔去城里转了一圈，想想不能连累人民，于是又毅然决然地答应了要求（……），威尔则以自己同行为前提批准。几个人在雷古纳的要求下一起到了过去王宫的遗迹处：如果说月澜是为了男人翻脸不认国，那艾米莉塔就是翻脸不认哥，哥哥表示要借助妹妹的力量解开封印，并且保证不会伤害到她，妹妹果断无视哥哥，宁死不从，然后妹妹的男人说我相信我的基友，妹子你就帮帮他吧，妹妹立刻同意了（误）……

封印解开后得到的是上古神器——超强创造体。实际雷古纳并没有如人民猜测一样背叛了工匠这个职业，而是指示该创造体毁掉了贵族的宫殿，并表示自己对于复辟旧王朝并无兴趣，只不过是作为一个工匠不断追求着更高的领域罢了。雷古纳对威尔提出将工匠制度覆盖到整个联合国，让ミケルティ成为强大的工房王国，并邀请尤伊多拉加入，共享知识与资料，结果被主角断然拒绝。尽管主角的理由看似冠冕堂皇，说是不能认同这样以蛮力统一的方式，但缺乏说服力，后宫们也纷纷认为雷古纳只是太嫉妒主角了，基本剧情发展到这里，逻辑只有一条：“主角永远是对的”。

之后雷古纳就作为反派打过来了，不意外地败下阵来的雷古纳一心求死，可这个时候艾米莉塔反应过来这是自己哥哥了，跑来拉走了他——明明雷古纳被拉走后必然是要被愤怒的尤伊多拉人民作为叛徒抓起来处死的，你这个妹妹真的不是为了防止哥哥死的时髦吗……当然，主角威尔再次发挥好人本色，将基友永远关在地下，免了死罪。不过这好似封印什么大魔王的举动实在让人不由得要对一路过来没伤害过平民，连轰城也只是稍微损坏城墙（主角阵营认为这是因为发射间隔短所以威力受了影响）的雷古纳抱以深切的同情。实际尽管其它几线雷古纳也要经历比自己晚起步的基友一步步超越自己的辛酸历程，但好歹也是尤伊多拉另一位备受瞩目的有为青年，最后都成为了辅佐领主威尔的一员大将，只有在自己亲妹妹线才会这么莫名其妙地黑化然后众叛亲离，只能说，有一类妹妹很危险，只有不相认才最安全。













神採り 赛拉维线 Ceraelay ending セラヴァルウィ・エンドース

精灵线算是三线里剧情最靠谱也是最实用的，月澜线的刺杀和艾米莉塔的寻亲目的都先后在两位女主人公的恋爱脑前化为空气，赛拉维线倒是成功将个人意愿与主角意愿相联系，那就是人和其它生物的和谐共存。怎么看这才是『神採』正常的剧情方向，所以尽管要说女主角那果然还是月澜的戏份更像一些，不过一堆人对着精灵线喊真主线也不奇怪。

赛拉维是个好奇心旺盛但是性情温和的精灵，最初被精灵村作为使者派来人类中，就



是为了加强人类和精灵的交流。而这个目的恰恰也是在各个种族间如鱼得水的威尔所追求的目标。比起动辄大战的前两线，精灵线的场面没那么庞大，理念却反而更为宽广，平淡中透着温馨，整个故事就在不断的寻求净化环境的方式，保证人类在发展的同时不威胁到自然环境，以及遵守人类和精灵的约定上推进。

由于暗力量变强，人间开始流行疫病，有的地方还受到魔物的袭击，此时精灵封锁了森林，被人们误会是为求自保，置人类的死活于不顾，实际精灵们是为了集中精力对抗外部不断扩散的暗势力。最后在威尔和赛拉维的努力下，危机解决，主角一行人冒着生命危险将灾难的源头扼死在了襁褓中，人类和精灵一直以来的误会也被解开。

精灵说，人是不遵守约定的生物，这是因为人的寿命有限，100 年后，精灵还记着最初的约定，可人已经死了，自然无法遵守约定……这个问题不光是剧情中精灵和人共同守护自然的约定，也包含着身为精灵的赛拉维和身为人类的威尔在爱情上的约定。游戏的最后，赛拉维怀上了威尔的孩子，这将作为两人对于约定的延续，一个人的寿命有限，不能完成约定的话，那么还有他的孩子，孩子的孩子，世世代代，一定能够始终遵守住这样的约定。而威尔和赛拉维也会长此以往，为了创造出一个精灵与人的孩子也能不受任何歧视，健康成长的环境而努力。

可以说，精灵线的环保主题才是正部作品最治愈，和明亮温馨基调最符合的故事。正是精灵线还有良心知道点了个题，才让『神採』的剧本终不至于彻底沦为陪衬。











结束语 *Ending*

这一次，被人们念叨了 N 年的老人妖被男人推的野望依然没有实现，上次战 V 官网放了张老李上老人妖的 gif 调戏大众结果完全只是幌子，但这回官方好歹推出了一套月澜的 EX 神杀装来满足人们的 YY。尽管老人妖和老李都没出现，但特典来串场的老五、小皇女以及罗卡也足够大家玩味一阵子『神採』故事发生在战女神哪个时间位面的问题了。作为一部非日文党也能充分享受到其游戏性的作品，『神採り Alchemy Meister』是相当令人满足的，且 CG 精美，音乐契合，实为无事宅家消磨时间放松身心的必备良品，十分推荐。

信 E 社，有肉吃，光从设定和剧情上来说，『神採』可以进一步开拓新作的潜力也很大，我们翘首以盼着明年的惊喜，以及 E 社未来更多的补完、客串、大乱炖。▲

游戏名：Hyper → Highspeed → Genius
发售日：2011 年 6 月 24 日
人设・原画：ユキヲ、ミヤスリサ
剧本：サイトウケンジ、三日堂、深山ユーキ
音乐：羽鳥風画、Elements Garden

同为重视萌系风格的厂商，风车社（ういんどみる）或许不及前不久刚回顾过的八月社那般响亮，可最近几年来面向一般受众采取的家用机移植，TV 动画的播出等等频繁动作，也使之成为当今萌品牌的代表之一。今年 6 月，正当大多数阿宅都在守着『Rewrite』这等惊天大作的时候，风车社的最新作『Hyper → Highspeed → Genius』也不慢不紧地发售了。恐怕很多玩家看到相关信息的时候，只不过会产生“哦，又是这个公司”这种程度的感想，不过，该作实为风车社在前作失败后的背水一战——

让思想飞一会儿→飞到可能性的尽头

『Hyper → Highspeed → Genius』的绝地反击与ういんどみる的十年风雨

■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 晗酱



CHECK 1 Hyper→ Highspeed→ Genius 改变世界的 高速思考

序章

「你好呀，初次见面的客人。——还是该说“久违了”呢？」

「既然到这里来了，不如听我讲点故事吧？我想你一定会满意的。」

在这个世界上，一部分人在十几岁时能够各种使用名为 GITF 的特殊能力。在遥远的过去，他们被一般人类当做怪物看待，随处受着压迫和虐待。四百年前，一位虔诚的少女背负起圣女之名，带领他们推翻了一般人的统治，创造出现在的世界。如今，拥有 GITF 的人被称为“守护者”（Genius）——守护世界的人。

虽然 GITF 多种多样，或强或弱，但在世间人们的眼中，那都是由天神赐予人们的奇迹般的力量，只要身为守护者，就能在社会和国家里享受比一般人高的地位，世界各地也都设有守护者专门的培训学校。哪怕步入 20 岁后 GIFT 的能力逐渐消失，守护者的社会优势也会继续下去，一般人则只能终生处于最低层，受着守护者的欺压和歧视。

就读于日本最大的守护者学园——皐月学园的主人公明智久司朗，身为一般人却在童年时代经过反复刻苦的努力，修成了与 GITF 极为相近的身体技能——“高速思考”（Hyper Highspeed），那是能够在一瞬间同时对多个事像做出敏捷的分析和思考的能力。他利用这项技能把自己伪装成守护者，从而得到了优越的生活环境，但家人却全都因此离他而去，特别

是他的妹妹曾因他成为守护者而受到打击，并遭遇事故。所以，他始终对自己的行为抱有后悔之心，同时又带着对自己身份被揭穿的恐惧，常年封锁自己的内心，生活在守护者的世界最大的城池——圣女安娜所选择的长眠之地，叶月市。

故事唐突地从一直分居的妹妹也成为了守护者，从居住在海外的双亲处远渡重洋来到久司朗身边开始了。这位长着银色长发的妹妹光理已经没有了幼年时的稚气，成长为一个充满诱惑力的女孩子。尽管久司朗起初有些不知所措，但还是渐渐接受了这陌生又熟悉的妹妹，一日，兄妹俩逛街时，遇见几名守护者学生在大街上欺负普通人，久司朗与碰巧在场的友人九头龙坂僚树，以及阜月学园学生会长叶月翠名一起，把欺负人的学生赶走了。可久司朗正想去安慰受欺的普通人时，对方却满脸恐惧地逃开了。这一事件，便是当今这个世界的缩影。久司朗也曾想过要改变这个扭曲的世界，可连自身都难保的他早已选择了放弃。

就当众人在叹息之时，天地接连出现异象，僚树之后惊愕地告诉众人，在家族代代的传言中，这是圣女安娜的秘宝“诺亚”觉醒的前兆，新的圣女也会随之诞生。为了确认传言的真伪他们一同向异象发生的方向奔去。而光理更仿佛受到什么招引一般，确确实实地感觉到那里有诺亚的存在……







明智久司朗
Akechi Kyuushirou

在那里已经有了一座秘密的学校“叶月学园”，即将由合并而来的几家学校组成。在一路上他们先后遇上了来自欧洲圣朱莉学园的大小姐莎库拉·维纳（サクラ·ウィンザー），来自神秘的水无月学园的冷面少女時雨里姫乃，他们一同在光理的引导下推开了学校内屋顶的大门。那一瞬间，久司朗仿佛突然被传送到了一个看似巨大图书馆的异空间，一个声音仿佛在等待着他的到来似的，告诉他，守护者与普通人的矛盾正在使这个由圣女安娜创造的世界渐渐向破灭迈进——“如果有了力量，你想改变这个世界吗？”当久司朗回过神来，却发现自己正置身于屋顶之上，先前在空中闪耀的光芒正化为三颗光球，渐渐向翠名，莎库拉，以及姬乃三人靠近——秘宝诺亚竟然一次选择了三位少女。

此次事件之后，三位被选中的圣女候补便成为了整个世界的焦点，少女们所属的学园将迁徙到叶月市，合并组成新生的叶月学园。这里将成为从候补中决定新生圣女的选举擂台。

自古传说诺亚能够实现圣女的一个愿望，四百年前正是由于圣女安娜向诺亚许愿才颠覆了当时的世界。为了拯救在人类中占绝对少数，并且全都是少年少女的守护者，圣女的愿望可谓无可厚非。如今在相反的情况下，面对强大的 GITF，缺乏反抗手段的普通人无法像圣女那样扭转局势，要想改变世界，就只能从守护者内部开始……没错，只要新生圣女向诺亚需要的话，一切都将成为现实。就这样，在妹妹光理的鼓励下，久司朗终于决定利用几位圣女候补“破坏这个世界”。

久司朗向光理说出自己决心的瞬间，他再次来到了那个异空间，本次出现在他眼前的，却是身着奇异服装的光理。原来这些日子里自称光理的少女并不是久司朗的妹妹，他的妹妹根本不是银发，而且因为儿时的那场事故至今都没苏醒过来。眼前的少女称，是诺亚的意志窜改了久司朗的记忆，而少女本人也刚刚才认识到自己并不是久司朗的妹妹。不过，她同时又露出犹如恶魔一般的表情，表示愿意与久司朗定下契约，帮助他实现愿望。久司朗的意识可以利用自己高速思考的能力，随时前往这个异空间——恶魔图书馆，在这里获得无限的知识以对抗各种守护者；而久司朗将要付出的代价，则是在愿望达成之后将诺亚交给她。从这一刻起，久司朗漫长的战斗终于拉开了序幕，也是从这一刻起，他开始称这位继续以妹妹的身份留在身边，看似恶魔的少女为——梅菲斯特（メフィスト）。

叶月学园的生活开始之后，学园很快就举行了第一场投票选举。演讲中，出身皋月学园的翠名主张维持世界的现状；来自圣朱莉学园的莎库拉主张守护者和普通人各司其职，这意味着阶级社会的诞生；而来自水无月学园的姬乃主张完全的实力主义。三人的主张虽然体现了各自的思想，但投票结果几乎注定会是平局。因为此次三校合并是从每所学校中各自选取了 300 名学生，而本次投票时学生们对他校学生几乎毫无了解，票只可能投给出身自己学校的候补。其后，深受教师信赖的久司朗得到了就认选举参谋的资格，他将从三位少女中选择其一加入她的阵营，为了使她当上圣女并加之利用而展开行动。

于是，接下来将会展开的是因未来和不安而烦恼的少女的故事，憧憬着梦和理想的少女的故事，同无力和绝望抗争的少女的故事，以及，为了少女们的笑容和幸福而破坏世界的少年的故事。





皐月学园

久司朗以前就读的皐月学园是一所随处可见的平凡的学校。除开守护者和GITF的存在，圣女候补翠名以及辅佐的两位少女——朝气蓬勃的光明寺梦子、沉默寡言的春秋诗子都是普普通通的女孩子。对她们来说，久司朗既是学园生活的一部分，也是她们思念的对象。因此久司朗加入他们的阵营，实际上是选择了最容易得手的道路。

叶月学园的生活开始后，三位少女起初与以前一样进行着她们作为新闻部的校园活动，久司朗也一如既往地在她们身边帮忙，一切仿佛都没有变化。但随着随着选举的逼近，翠名心中的不安却一点点在膨胀。久司朗察觉到翠名心存顾虑，可也一直不知道令翠名不安的究竟是什么，直到一次两人一同回家的路上，翠名鼓起勇气揭穿了久司朗不是守护者的秘密。







叶月 翠名 Haduki·Suina

声：斋藤爱子
身高：152cm
三围：83(C)/56/84
血型：AB
能力：伦理回路 (Logical Dash)

"伦理回路"是伦理性地分析对方的各种可能性从而实现预测未来的能力。因为这份能力，她从小就要在严格的拘束下生活，并且在将来会被强迫加入政府机关，为国家卖命。但翠名并不会因为知晓未来而从容不迫，而是为眼中的未来烦恼不安，这或许才是使用这份GITF的资格。正如光里所说，毫无疑问她是一个即便没有GITF也能描绘出他人未来的少女。

对一直抗拒着变化的她来说，平凡和普通的生活才是她真正的理想，伦理回路恰恰就是越使用就越离自己的理想越遥远的能力。而不管开心、难过、激动或是消沉的时候，总是理所当然似地走在自己身旁的久司朗又恰恰是她平凡生活的象征。虽然她会因为看不到久司朗的未来而不安，但正因为遭遇到无法预测未来的对象，她才能以平凡少女的身份投入恋爱。

在故事中如果久司朗和翠名选择不破坏现在的日常，那么没有选拔出圣女的诺亚便会再次陷入沉睡。翠名会自愿进入政府机关，与久司朗一起，用自己的力量一点点去改变这个世界。

翠名的GITF——"论理回路"，拥有推测未来的能力，她一早就看破久司朗的本质，却依然倾心于他。但自从光理——梅菲斯特到来之后，她就再也无法看到久司朗的未来，这使她对未来充满了不安和烦恼。在诗子的鼓励下，翠名终于决定向久司朗坦白自己的内心，但那样就必须先打破久司朗包裹着他自己的外壳。对久司朗来说，自己的真相败露便意味着一直以来苦心积虑取得的成果都在一瞬间化为泡影，所以产生了前所未有的动摇和失落，甚至准备就此独自离开叶月市——这是即便没有预知未来的能力也可以轻易想象得到的结果。于是翠名从身后紧紧抱住久司朗，不让他离去，并诚恳表达着自己的心意：无论如何请留在我的身边。

其后的竞选活动中，选举委员会最终决定以二次投票的和平形式选出最后结果，这对不









光明寺 梦子 Koumyouji·Yumeko

声：日比谷小桃
身高：167cm
三围：88(F)/60/89
血型：O
能力：天目反射 (Third Eye)

学妹梦子是一个开朗活泼的少女，在皐月学园阵营中常常担任活跃气氛的角色。由于家里是开武道道场的，她性格上有一些男孩子气的特点，面对心仪的久司朗也会不由自主地使用男孩子的语癖说话。她的 GITF“天目反射”是一种身体自动感知危险并作出敏捷地回避行动的被动能力，但她必须要感觉到恶意才能发动。从某种意义上说，这种 GITF 是她的一种自我保护的机制。

总的来说，梦子是一个单纯到可爱的女孩子，正因太纯粹才让人难以预测。因此可以说选举活动中她是皐月学园最不确定的存在。

善战斗的皐月学园来说是可遇不可求的机会。在久司朗的指导下，翠名等人在周围为选举而闹得不可开交的时候，依然报道着日常中鸡毛蒜皮的小事，以此强调和宣传他们平易近人的形象和想要维持这种平稳生活的主张——这也表现出了翠名想要创造出这种幸福生活的真实愿望和意志。但出乎他们意外的却是，大量来自外界、来自对选举带有不满情绪的人的恶意。

在二次选举的前一天，翠名保留平凡生活的最后空间新闻部遭到破坏。翠名在打击中昏了过去，失去了参加竞选的心情，两位辅佐的少女也因此张徨失措。眼看选举前的演讲就要开始，为了能找翠名振作起来，他得到其他阵营的少女们和全校师生的协助，与翠名一起立刻重建起了新闻部的活动室。

最初想要破坏眼前这个扭曲的世界的久司朗，在自己时间短暂却分外珍贵的容身之所遭到破坏之后，更坚定了原本的决心，因为只能在破坏之后才有再生的可能。最初期望维持日常，害怕变化的翠名，在同伴以及竞争对手的帮助和鼓励下，最终迈出了一步，开始追求大家能够携手并进，所有人都能平稳生活下去的世界。



春秋 诗子 Syunjyuu·Utako

声：五行なずな
身高：157cm
三围：86(E)/56/89
血液型：B
能力：拒绝观测 (Cat Box)

久司朗等人的前辈，三年生，前任学生会会长。一个不折不扣的书虫，经常可以在图书馆里发现她的身影，甚至可以说得上是学校读书馆的主人。她看似一个很不起眼的存在，但却是对其他阵营来说最需要警惕的人。

诗子的 GITF“拒绝观测”是在读书中可以令他人完全无法察觉到自己存在的能力。在她觉醒了能力之后，一直有人想要利用她去做间谍之类的工作，她为了拒绝和躲避而不断磨练这项能力，最终取得了现在的实力。目前，这项 GITF 则主要用于守护自己重要的人。当她察觉到久司朗也与自己一样在苦难中独自奋斗之后，便渐渐对他产生了好感。





圣朱莉学园

原本位于欧洲的圣朱莉学园是世界有名的贵族小姐学校，同时也是欧洲最大的守护者育成机关。出身圣朱莉学园的候补女孩莎库拉具有一流的优雅气质，性格纯真无邪，并且对待圣女心怀虔诚的信仰，是三位候补中最符合人们心中“圣女”形象的一位。久司朗选择最具人望的她，可以说是选择了对达成目标最有效的道路。

两位辅佐——莎库拉的妹妹爱丽丝·维纳（アイリス＝ウィンザー），照顾姐妹俩的女仆雪见枫（雪見 カエデ）最初有如铜墙铁壁一般，阻止他人随便与莎库拉接触。久司朗利用高速

莎库拉·维纳 Sakura Windsor

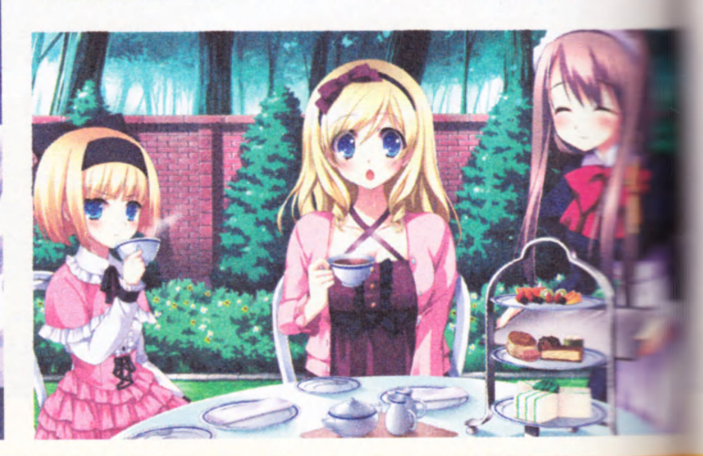
声：真中海
身高：156cm
三围：84(D)/58/86
血型：B
能力：修正天使（Update）

集温柔、善良、纯真、开朗于一身的贵族大小姐，圣朱莉学园的学生会长，蓬松柔软的金发以及美丽的碧蓝色眼睛是她的特征。时刻将圣女的语言当做教诲，将圣女的言行当做准则，是一个重度的“圣女狂热者”，她心中也有如圣女一般期望着美好的世界。不管故事最终诺亚有没有选择她，她对许多人来说依然就是一位名副其实的高贵圣女。

GITF“修正天使”是一种从物质读取记忆，对其进行修复的能力。其对象不仅是有机物，任何物体，甚至精神世界都包括在内。但是根据修复程度不同，使用者自身也会受到不同程度的损伤。尽管莎库拉早已因为这项能力而失去了很多，尽管自己的重要的人们都反对她使用，但她面对需要帮助的人，依然会满脸笑容义无反顾地伸出自己的手，这便是这位少女的伟大之处。

故事中如果久司朗不愿让这个少女再因为他人失去更多的东西，诺亚便会受其意志影响陷入沉睡，而莎库拉则会与他一起拥抱到更为平凡的幸福。





思考和恶魔图书馆做出了常人无法办到的事，才得到两人的同意成为莎库拉的选举参谋。

尽管爱丽丝依然时不时就动用语言暴力和武力逼迫久司朗离开，枫也常常在谈话之间揣测着久司朗的底细，但是莎库拉本人却对他没有任何戒心。对从小就在封闭的环境中长大的她来说，久司朗是第一个可以依赖的异性，喜欢上他也只是时间上的问题。而在交往之中，久司朗了解到她的GITF的秘密——修正天使，那是一种以削弱自身为代价治疗对方的能力，因此被爱丽丝和枫严厉禁止使用。同时，久司朗也渐渐认识到，当初自己认为她主张“阶级社会”是对她的误解，莎库拉的确从内心希望世界上所有人都能得到幸福。在生活中，他也看到了莎库拉格外努力的一面：尽管运动神经差，依然坚持地练习跑步；尽管料理经常失败，却不知疲倦地尝试。因此，当在海边出游的夜晚，莎库拉向他表白的时候，他并没有理由拒绝。

然而当得知两人正式结为情侣之后，爱丽丝却满身杀气地出现在久司朗面前，表示要趁早消除掉后患。原来她和枫之所以戒备着久司朗，并非害怕他会对莎库拉怎么样，而是担心他遭遇不测后莎库拉会不顾一切使用能力去救他——莎库拉就是这样一个为了救助他人而会毫不犹豫地牺牲自己的高贵少女。这时久司朗才意识到莎库拉早已因为使用能力而失去了无法弥补的东西：极差的运动神经是因为已经失去了运动能力，料理失败则是因为已经没有了味觉……然而这样的少女却依然能随时都挂着灿烂的笑脸，犹如太阳一般时给予他人温暖。

久司朗这才真正彻底地爱上这位少女。但是，爱丽丝是认真的，她为保护姐姐会不惜一切手段；而久司朗为了向她证明自己并不会轻易遇险，做出了连梅菲斯特都目瞪口呆的事——被爱丽丝用能力封锁了视觉的情况下，他在高速思考的基础上连续叠加多重高速思考，即时在脑内模拟出周围的情况，并预测出爱丽斯行动，成功地躲过了致命一击。尽管其后久司朗立刻因为大脑超负荷运转而失去了意识，但感受到他真挚的感情和决心的爱丽丝也不由得认可了这个总是让人出乎意料的男人。

竞选活动方面，选举委员会决定采取让三个阵营两两进行比赛的方式，而圣朱莉学园则将比赛内容的决定权让给对方。对皐月学园的“捉迷藏”大赛中，久司朗利用计策轻松地取得了胜利。而在对水无月学园的武斗对决中尽管因为久司朗的麻痹大意而失去了先机，在莎库拉不屈的意志和久司朗的努力下，他们最终令对方折服。

就在选举结果确定的瞬间，诺亚也作出了选择，化为一股青色的光芒投入莎库拉的体内。但是虔诚地信仰着圣女的莎库拉却与诺亚内寄宿着的圣女安娜的记忆产生了共鸣。她仿佛感受到了安娜内心中无数伤痕，想要一点一点治愈她，由此引发了莎库拉GITF暴走，她的身体不断地向外释放着治愈之光。尽管久司朗与三个阵营少女们同心协力阻止了暴走，但莎库拉的生命力却已经消耗殆尽。这时，梅菲斯特将久司朗召唤到恶魔图书馆，与他签订了又一个契约，以夺走久司朗“未知的可能性”为代价，挽救了莎库拉的生命。





雪见枫 Yukimi·Kaede

声：加賀ヒカル
身高：162cm
三围：87(F)/56/88
血型：AB
能力：日轮庭院（Helios Garden）

跟随并照顾莎库拉姐妹的女仆，原圣朱莉学园的学生会长，她不但身怀传说中的“1000项女仆杀人技”，而且思维敏捷，面对各种情况都能当机立断，是一个文武双全的女杰。从小与莎库拉姐妹一起长大的她作为姐姐一般的存在，对姐妹俩的言行举止了如指掌，而这正是她GITF“日轮庭院”的力量来源。日轮庭院虽然从效果上看是看破对方GITF效果的探查系能力，但这项能力并非只是看一看对方就能发挥，而是必须配合本人通过与姐妹俩常年相处锻炼出来的敏锐洞察力才能实现。



爱丽丝·维纳 Iris·Windsor

声：杏子御津
身高：145cm
三围：77(A)/50/78
血型：AB
能力：实行不能（Error code）

莎库拉的妹妹，一只相当凶暴的LOLI，其战斗实力在作品人物中属顶级。为了保护姐姐会毫不留情地排除任何危险的可能性。她的GITF“实行不能”是通过攻击剥夺对方五感的能力。这看似为了强化战斗的能力，实则源自爱丽丝爱护姐姐之心：这GITF原本是为了在必要的时候封锁莎库拉的感官，避免让她随意使用能力而存在的——只不过这实在很难察觉就是了。正因久司朗感觉到了爱丽丝的这项本质，才会令这位别扭的少女倾心吧。想必她对莎库拉说出的那句“如果你对他厌倦了，就让给我吧”一定萌翻了无数阿宅……





活跃在世界后背舞台的水无月学园是一所实力至上的学校，即便是没有GITF的普通人，只要能力出众即可受到重用。选择水无月学园阵营，对以自己的实力获得了与守护者相同地位的久司朗来说，是一条最适合自己的道路，但同时这条路上，一切取巧和蒙混都不再管用，他也必须面临最为艰险的阻碍。

他巧妙利用辅佐的两人——刀条院京香和帕托利西亚・兰卡斯塔（パトリシア・ランカスター），通过了圣女候补姬乃对他考研，证实了自己是有能的存在。而就认选举参谋后，姬乃才告诉他，水无月学园来到这里本来的目的竟然是受到本家命令来破坏秘宝诺亚。尽管这与久司朗利用圣女和诺亚实现改变世界，并将诺亚交给光理的目标相反，但他仍决定先协助对方找到诺亚。在这过程中，久司朗不断想通过各种方法笼络姬乃，但态度冷漠的姬乃却总是游刃有余地以一种能看透一切的眼神面对着他。即便如此，久司朗还是在姬乃时不时流露的只字片语和点点温柔中得到确信：她是一个比任何人都适合用“慈爱”来形容的少女。





选举活动以生存作战的形式展开，面对善于战斗的姬乃等人，另两个阵营联合起来突破了久司朗的计划。不过在姬乃的鼓励下，无论如何也想要改变这个世界的久司朗利用长时间的高速思考与姬乃绝地逢生，最终扭转了局势。然而，令人意外的是选举中久司朗表现出的惊人意志竟然使他的“高速思考”进化成为真正的GITF。

直到这时，姬乃等人总算向久司朗亮出了自己的底牌：就算姬乃当选圣女，她们也无法得到诺亚。虽然水无月学园对外宣称姬乃是拥有最强防御能力的“钢铁乙女”，但那不过是水无月家族常年使用药物和各种装置的在她身上实现的模拟GITF，姬乃只是一个的普通人。她与久司朗一样，不断地隐瞒着自己的身份，封闭了感情生活在守护者中间，因此她也一早就看穿了久司朗的本质。

虽然她一直期待着久司朗这样的人出现在自己的面前，但是察觉他妄图利用自己实现野心，所以无法坦白真相。直到两人通过相互信赖度过了数个难关之后，她终于确信这个看似内心险恶，口口声声说着要破坏这个世界的男人，其实胸怀着比任何人都温柔美好的愿望。就这样，两个曾以为绝对不会有恋爱降临到自己身上的两人，早就放弃了作为普通的幸福的两人，终于直面了自己的感情。

在其后的学园祭中，三所学校的学生同心协力的场景让姬乃切实地感觉到了新的希望，她开始认为如果有了本来不可能得到的圣女之

时雨里 姬乃 Singurezato Himeno

声：云雀铃爱
身高：144cm
三围：75(AA)/45/75
血型：B
能力：钢铁乙女（Iron Maiden）

她是不但可以防御一切物理攻击，更能使一切精神攻击无效化的“钢铁乙女”。娇小的身体虽然能通过药物抵御着外界的伤害，还必须不断拒绝，不断否定，不断怀疑自己内在发生的变化，任何时候都必须假装若无其事，不能将其表露出来——这又是一种怎样的孤独。然而在这种无可奈何的绝望中抗争着的她，却依然能够在他人最需要的时候，送出那让人捉摸不透的温柔，这便是外表冷酷的她能够吸引到大量随从的原因。

在生存作战中，如果久司朗比起改变世界的愿望，更重视与姬乃在一起的感情，那么他就没有勉强使用自己的高速思考，而是通过策略由姬乃扳回了局面。其后诺亚陷入沉睡，姬乃与久司朗想向全校学生坦白了自己的普通人身份，本想就此离开学园，却受到挽留。于是两人决定以学生会成员的身份与同伴们一起从眼前的叶月学园开始，一点点改变现实。







刀条院 京香
Toujyouin Kyouka

声：小町多すずえ
身高：164cm
三围：86(E)/60/86
血型：O
能力：禁猎区域（Impossible Gate）

受姬乃人格的吸引而听命于其下的一年级生，性格沉稳，能够忠实地执行姬乃下达的命令。身为剑术达人，手持一把羽扇作为武器却能实现刀剑一般的威力，是作品中唯一能与爱丽丝正面对抗的人。她的GITF“禁猎区域”是能够在半径10米的范围之类随意实现瞬间移动的技能，但移动的直线距离上出现障碍物移动就会被强制终止。





帕托利西亚·兰卡斯塔
Patricia·Lancastar

声：佐藤しずく
身高：154cm
三围：76(AA)/55/78
血型：B
能力：唯我独尊（Only One Flower）

姬乃的另一名部下，通常被昵称为帕蒂（パティ），原水无月学园的学生会长。尽管活力无穷的她从体型上看起来年纪比较小，但实际却是三年级生。身为某国家的公主，本应就读圣朱莉学园，却因为受父亲工作的影响进入了水无月学园。GITF“唯我独尊”能够消除半径10米之内所有由她意志自己指定的GITF效果，不管从能力还是性格上看她都与京香是一对极好的搭档。

位和诺亚，便能创造出一个更好的学校乃至更好的世界。一个由肯于展示自己的能力，肯于前进的人来治理的世界，毕竟在她眼前已经有了久司朗这么一个通过顽强努力取得成果的好例子。曾经不断通过冰冷的外表伪装着自己的能力，仅仅为了达成命令而行动的她，终于产生了想成为圣女的强烈愿望。就在这时，久司朗突然头脑发生剧烈的胀痛以致失去了意识。

原来久司朗在成为真正守护者的那一刻，诺亚受到意志的吸引寄宿到了他的身上，而这一次又受到姬乃意志的影响准备正式转移到姬乃体内以完成圣女选定的仪式。可姬乃并不是守护者，呼之欲出的诺亚便只能释放出能量，无处接收，久司朗便成为这股能量的受害者。

得知真相之后姬乃选择退出选举，将圣女身份留给另两位候补，以解救久司朗。姬乃没有留下告别就悄然地离开了，但是久司朗却并不愿放弃，他坚信只有姬乃才能创造出自己所期望的世界，于是在最后的选举演讲上代表水无月学园阵营出席，将姬乃引了出来。

既然久司朗能够通过不懈努力得到真正的GITF，那么一直崇尚实力主义，又拥有不输给久司朗强韧意志的姬乃又怎么会做不到呢？于是，在当面全校师生的见证之下，奇迹再次发生：姬乃不但成为货真价实的“钢铁乙女”，更得到了诺亚的认同……

叶月学园

三条路线中每当故事发展到结尾处，梅菲斯特都会突然出现在久司朗面前，利用她自己的 GITF“时间航行”带着久司朗前往未来，亲眼目睹那几乎确定的结局：由于诺亚选定了圣女之后，世界便会向圣女的希望那般逐渐变化，但却是以非常机械的形式。在翠名的路线中，未来将成为一个受“预言”控制的世界，所有人的言行受到严格管制，尽管那里不存在意外和痛苦，人们也能平稳的生活下去，但却失去了生命的实感和自由。莎库拉路线中，莎库拉首先察觉到了诺亚的本质，并选择了与初代圣女相同的道路，让自己和诺亚一同陷入长眠。而久司朗也因为在于之前的契约中失去了“未知的可能性”,没有“从意外中守护自己的偶然”的他在事故中身亡。失去领导者的世界很快想破灭迈进。而在姬乃路线中，久司朗因连续使用“高速思考”的后遗症而英年早逝，姬乃也在悲伤之中被击垮，世界渐渐演变成一个只剩下纷争的硝烟世界。

目睹了这些惨烈的未来，光理给予久司朗最后选择的机会：是继续留在现在与绝望作斗争，还是利用诺亚的力量，消除记忆回到过去，去寻找新的可能性。如果选择后者，经历了无数次轮回，体验了所有可能性之后，久司朗将再次回到选举开始之前，却发现自己和光理都保留了当初的记忆。于是为了避免再次走上重复的道路，本次久司朗选择了“旁观”，不帮助任何一方。



随后便遭遇了至今为止从未发生过的事件——叶月市内连续发生守护者失踪事件，久司朗的友人馀树也是受害者之一。在久司朗的号召下，三大阵营联合起来调查事件的真相。最终，一片临海的沙滩上，站在他们面前的幕后黑手却是与梅菲斯特拥有相同容貌的，初代圣女安娜。四百年前，与安娜一同长眠的诺亚受到安娜的影响，渐渐与安娜的意志同化，最终成为了安娜意志的残渣。安娜的意志一直烦恼着创造一个真正理想的，没有纷争和歧视的幸福世界，而她最终得出的答案却是一个由有能的守护者统治的，只有守护者的世界。拥有高速思考的能力，并希望破坏现有世界创造更美好未来的久司朗，则是她经常长期选择后相



明智光理／梅菲斯特
Akechi Hikari/Mephisto

声：澤田なつ
身高：150cm
三围：84(D)/54/86
血型：?
能力：时间航行 (Ragnarok)

一头显眼的银色长发，随心所欲的性格，这就是被久司朗称为恶魔梅菲斯特的少女。尽管安娜称她为没有记忆的躯壳，但实际上，她的存在才是没有掺入任何杂质的、安娜的基础人格。一开始作为假冒的妹妹出场，又有如恶魔一般一次次诱惑久司朗，这的确很接近恶魔的形象，但这一切却都是她表达感情的方式。

当久司朗失落气馁，或是迷惘不前时，她会故意扮演恶魔去刺激久司朗，引导他做出正确的判断——这并不只是为了实现自己的目的，同时也源自在长久的交往之中两人产生的特殊感情，而这种感情在故事最后成为了久司朗开拓世界未来的钥匙。

中的搭档。她表示可以通过诺亚让久司朗获得超越 GITF 的能力，成为光速思考的守护者（Hyper Highspeed Genius），让他能够在静止的时间中探寻世界"无限的可能性"。为了实现这个目的她分离出了一个没有记忆的分身来到久司朗身边引导他，那就是光理——梅菲斯特的存在。而与久司朗经过漫长的旅途，渐渐拥有了自己的感情和灵魂的梅菲斯特则毅然地以光理的身份站在"哥哥"这一边。

的确，安娜为守护者们受到弹劾的世界而哀叹，久司朗为只有守护者受到优待的世界而愤怒，两人的目标看似都是想创造一个所有人都能平等幸福的世界。当安娜面对与自己意志相对的存在时会毫不犹豫地排除，她对他人的态度就与守护者和一般人之间的偏见与歧视相差无几。而久司朗则是先接受对方，再想尽办法利用，而不会一味地排他。这就是两者最大的不同。面对听不进任何劝阻的安娜，久司朗总算得出了最后的结论：所有未来的可能性中，皆是由于诺亚和自己的存在而偏离了原本的方向，于是自己和诺亚消失之后，便可能会出现全新的，连诺亚自身也无法预言的可能性。

于是在他的引导下，少女们团结一致拯救了圣女安娜孤独的灵魂，诺亚也在充满慈爱的青色光芒得到升华。因诺亚的力量反复在时间中穿行的久司朗本人成为不安定的存在，在与一直支撑着自己的光理留下一段幸福的记忆之后，也默默从世界上消失了。

不知多久之后的一个黄昏，光理如往常一样来到那片沙滩，怀着淡淡的希望等待着"哥哥"的归来。不经意间，她注意到一个人影在向她靠近，于是转身，露出了久违的，恶魔般的笑容——

「你好呀，初次见面的客人。——还是该说，"久违了"呢？」

「既然到这里来了，不如听我讲点故事吧？我想你一定会满意的。」



简评

就如几个月前八月社因为『穢翼のユースティア』引起轰动一般，本次风车社通过这款『Hyper → Highspeed → Genius』（下称『HHG』）打破了公司原本的界限，赢得了大量喝彩。

我们要说起风车社的作品，就不得不提到画面这一项。尽管在本作中，公司招牌画师こ～ちゃ并没有参与，取而代之的是找来了ミヤスリサ（宮栖里紗）和ユキヲ两位外注画师合作，这两位虽不是特别出名，但本作中实际表现却并不差。加之游戏与失败的前作『色に出でにけり　わが恋は』相同，分辨率为1280*720，游戏使用的背景和 CG 等素材更是达到 1920*1080 的高解析度，画面感受实属上乘。当然，相比画面而言，本作真正实现进化的还是剧本。



担任本作企划和剧本主笔的サイトウケンジ对喜欢萌系作品的玩家来说定然不会陌生。近几年一些萌系的话题作中都可以看到此人的身影。在 09 年的同社作品『祝福のカンパネラ』中他没有太突出的发挥，但本次确实为风车社打了一场翻身仗。作为一位剧本写手，他目前对故事的掌控能力仍不够纯熟，但至少他懂得有意识地通过事件刻画人物，并为剧本设置完整的起承转结，这是他优于更多大路货萌系写手的地方。『HHG』中各个阵营的三条路线与最终章恰好契合"起承转结"四个部分。皐月学园线是最接近以往风车社作品风格的路线，以普通的学园生活为主要内容，在平和的气氛中铺垫出圣女竞选的背景；圣朱莉学园线则是以深化角色形象为目的，在故事表里两层之间起到了承接作用。水无月学园线中正式让诺亚相关的事件登场，普通人与守护者关系的主题也得到深化。最后的终章叶月学园线，不用说，即是讲所有线索收拢，解谜，并结局。故事结构清晰，很容易消化，而人物形象也在这一过程中得到深入刻画，这些都是历来风车社作品中所不具备的。

然后再说说本作故事的焦点——主人公明知久司朗。根据故事介绍我们可以知道，他是一个仅仅拥有思考能力的普通人，在对抗强大的守护者时，他能保护自己的武器就只有思考。不过令人遗憾的是，本作对其利用"思考"排除万难的描写并不算出彩。在设定上，他认真起来能轻易玩弄敌方于鼓掌，可一旦得意忘形就会失败。但是作品在故事中多次让他"麻痹大意"以制造故事的起伏，这就容易让人感觉"主人公脑子并不是很灵光"。另一方面，他拥有的能力"高速思考"和"恶魔图书馆"在故事推进中除了几次爆种情节外并没有其他太过明显的作用，让人感觉形同虚设。

总的来说，由于制作者们放开手脚的努力打造，『HHG』向我们展现了风车社新的可能性，尽管存在或大或小的问题，但不失为一部值得体验的良作。限于篇幅我便不再对作品细节展开评论，我们赶紧进入下一个环节。





说起ういんどみる的设立，我们首先不得不说到两个团体——同人游戏制作团队“うさぎ倶楽部”和游戏品牌 FishCafe。这两个现在都已经不存在的、鲜为人知的团体，便是ういんどみる的基盘。

うさぎ倶楽部与大多数同人社团一样，是一群志同道合的有爱人士集中在一起组成的，尽管他们的合作时间并不长，总共也只推出了一款作品，但却意义重大。这款名为『remel』的作品讲述的是失去记忆的主人公在医院里展开住院生活，并在和多位女性的交往中逐渐恢复记忆并面对真相的充满悲恋气氛的故事。剧本本身对角色的刻画和故事的描写并没有过人之处，但是这款作品展示出了当时许多商业游戏都无法比拟的大制作。首先，剧本由ちゃとら、雅神、かみら三人担任，不但为四位女主配备了优秀的 CV，而且每个女主角分别由不同画师负责。这些画师中除了后来成为ういんどみる看板画师的こ～ちゃ外，还有现在因『我的妹妹不可能这么可爱』而大红大紫的插画师かんざきひろ。音乐方面则可以看见在后来也经常为风车社提供乐曲，并参与了『KANON』等名作音乐制作的 OdiakeS。在众多成员的努力之下，这款同人游戏尽管在文字和剧本上显得拙劣，但不论画面，系统还是音乐都超过了当时大多数商业作品，对其后的原创同人游戏的发展产生了深远的影响。

『remel』发售于 2000 年 8 月，かんざきひろ在此之前曾参与过 FishCafe 这一品牌旗下的处女作『おにいちゃんといっしょ』的制作，经过他的穿针引线，うさぎ倶楽部的主要成员与他一起为 FishCafe 制作了一款名叫『ただいま修行中！』的魔女育成 SLG。该作将『remel』的优缺点一并继承了下来，并强调了游戏中的温馨气温和治愈系和幻想要素，风格更接近后来ういんどみる的作品。而在开发『ただいま修行中！』的过程中，负责企划和剧本的ちゃとら和担任原画的こ～ちゃ两人就产生了一个想法：建立自己公司创造只属于自己的作品和品牌。于是在游戏制作完成之后的 2001 年两人就带着うさぎ倶楽部时代的主要同伴创建了自己的注册公司“有限会社アレス (ARES)”，由在初期以“啼兎”的名义担任原画的なきうさ任职公司代表，并在处女作『結い橋』公布之时设立了现在为大家熟知的品牌ういんどみる（Windmill）——也就是俗称的风车社。之后在 2006 年，官方在同公司旗下又建立了一个名为『ういんどみる Oasis』的姐妹品牌，以こ～ちゃ为中心制作作品。顺便一说，名称中的 Oasis 是在风车社作品中经常出现的店名或组织名。

对于风车社以及他们的作品，有两点我们必须介绍。首先是统一的风格。风车社历代作品，从剧本上来看显得比较单薄，但相对地更加重视角色魅力，一旦角色不对味便会感到剧本拖拉冗长，索然无味——当然这也是萌系游戏的难以摆脱的宿命。在此基础上，作品都显得故事平稳，气氛温馨，多少带有幻想色彩，而最值得留意的便是作品整体萌和工口两方面并重的招牌作风。强化萌系要素我们不难理解，那么工口呢？这并不是指故事重口味或是推倒戏频度很高，而是在为数不算多的工口场景中在文字，画面和 CV 三方面同时采用相当浓厚的表现。在平淡而温馨的故事中体验各种能够刺激感官的推倒戏，这使风车社作品在众多萌系厂商中别具一格。

必须说到第二点则是风车社的另一个长项——系统。其作品的系统不但功能完善，初期作品放在现在也不会觉得简陋，而且在画面表现上为 GALGAME 界带来了不小的突破：众所周知，本世纪初的 GALGAME 的画面中立绘的表现几乎都是静态的切换效果，而风车社的作品从第一作开始就极力通过灵活移动和变化的立绘来体现出游戏中的动态效果，譬如，人物跳跃，摔倒，跑动，扭头等等。这些细节看似简单，但无疑加强了游戏的表现力，因而颇受好评，后来也受到很多厂商模仿。在 2008 年，公司还公布了一款独自的游戏制作引擎“CatSystem2”，通过这款为自己量身定做的引擎，更加优化了游戏中的各种演出效果。顺便一说，一般游戏制作公司很少自己开发引擎，从此我们也可以看出制作者们在这一方面不遗余力的投入。

说完了品牌的诞生和作品的特色，接下来我们便按照时间顺序通过各部作品来看看风车社的具体表现和发展过程吧。





这是一座位于大城市郊外的小镇，镇上的人们从小就知道一个传言：每12年会有一位天使降临到这里的神社，而由于受到结界的保护，这座神社不论春夏秋冬都被温暖的春日所包裹。在这一年梅雨将至的初夏时节，随着一场不合时宜的大雪的到来，小镇开始准备举行12年一度的迎接天使的祭奠。在祭奠开始前的12天时间里，作为神社有关人员的主人公将与身边的女孩子们展开怎样生活呢……？

2002年，正值由『air』等名作掀起的泣系游戏浪潮迎来顶峰，萌系作品揭竿而起的年代。风车社的出道作『結い橋』作为诞生于该时期的作品，以“正统派恋爱AVG”的形态出现在玩家面前。与许多厂商的处女作往往充满各种明显的缺漏不同，风车社的『結い橋』作为萌系作品，综合来说完成度相当高，在很多方面都为公司之后的作品铺好了路子。比如公司最为玩家称道的“萌＋工口”的作风便是从本作开始确立的，而作为系列特色之一的立绘演出也是由本作开的头，而在那个GALGAME系统几乎不受重视的时代就具备了“sense skip”等便利功能的优秀系统更可以说是一种超前的创造。



游戏设置了四位属性传统又颇为脸谱化的女主角——天真活泼，甚至有些吵闹的义妹；开朗积极的，右脚患病的青梅竹马；对人亲近的天然黑长直巫女，以及其无口的短发妹妹——包含了当时最为流行的要素，可以说从第一印象上来说是一部任何人都可以接受的作品。特别是配合こ～ちゃ精美的原画，妹妹高月未依和长发巫女有坂**まつり**在游戏发售之前就受到很高的关注。

整个故事围绕着天使的传说展开，玩家在故事展开中渐渐会发现女孩子们多多少少都与天使存在某种关联，小镇的秘密也会逐渐被揭开。不过，令人遗憾的是这款作品和大多数萌系作品一样，并没有重视剧本和故事。首先，从神社与天使这奇怪的组合我们就该明白本作是一款很难让人感觉到现实气息的幻想作品，如果玩家与游戏的四位女主角电波不合，那过少的事件，过快的展开，过多的都合就很难让人投入到游戏中去，因此最初受到こ～ちゃ绘制的人物吸引，最终却“萌不起来”的人也并不在少数。另一方面，故事各条路线都沿着同一条线索发展下去，其中产生地大量重复事件也是受人诟病的一点，好在制作者设计了丰富的结局以弥补展开的雷同。

针对这些问题，风车社在一年之后的2003年推出了一款名叫『結い橋つめちゃいました！P・R・O』的相当特别的“加强版”，收录了『結い橋』的“原版”和“renewal版”以及FanDisc『結いばち』，内容相当丰富，因此评价明显高于原作。这renewal版在原版的





基础上增加了大量剧情和CG，官方宣称拥有“原版1.5倍的容量”，且不说此话是否属实，但的确在一定程度上弥补了故事性的不足。而『結いばち』则是由数款迷你游戏和大量性福事件组成，而这些迷你游戏虽然大体上就是卡片游戏，落下式方块游戏以及扑克游戏，但每款游戏都有本作独自的规则，玩起来轻松有趣，颇受老玩家的喜爱。此外，renewal版还以『結い橋R』为名单独发售过，若玩家想了解风车社的处女作又不想花太多精力的话，只用尝试一下这款『結い橋R』就足够。

~昨日に奏でる明日の唄~
ついんどみる

原画：こ～ちゃ、喃兎☆（なきうさ）
剧本：あごバリア、ちゃとら、EQ
发售时间：2004年2月27日

这是一个充满欧洲中世纪风情的幻想世界。在这里,『龙』是一种早已灭绝的神圣种族。身为王国顶级剑士，在三年前的战乱中失去了妹妹的主人公克罗伊斯（クロイス）阴差阳错地结实了神似自己妹妹的少女莱亚（レア），而莱亚竟然偷偷养育着本应不存在的“幼龙”。为了保护莱亚和幼龙不被众多势力夺走，克罗伊斯开始了一人VS国家的战斗……

风车社第二作『くれいどるそんぐ』是由新加入的剧本写手あごバリア一手企划的作品。官方在宣传时强调了三点内容：人物多彩的感情表现，安定而充实的系统功能以及更为浓密的啪啪啪。前两者依靠游戏中丰富的立绘效果以及完善的系统得以实现，而工口度这一点，官方更是通过在官网征集玩家的“需求”，并实际投影到了游戏中。因此，总的来说三条宣传语都兑了现。

不过，仅此而已。

游戏讲述的是一个简单易懂的故事，并没有追求深度，这对许多喜欢萌系的玩家的确很受用，但剧本对人物都没有进行深入描写和刻画，每条路线几乎都是“在匿藏幼龙的过程中，与渐渐女孩子搞好关系，然后在幼龙的问题上吃了一次闭门羹，最终皆大欢喜”这样固定的









发展，而且人物与幼龙的互动甚少，并没有利用好背景设定。官方剧情介绍中出现“一人VS国家”这样的标语，可实际上剧本中并没有出现那般气势宏大的场面或情节，更多只是小规模小范围的争斗。再加游戏中的气氛，场景与人物的设置——中世界背景，从城堡里流出来的公主，酒场里常驻的女剑士等等——各方面都与八月社03年的作品『公主假日』很相似，因此难免让人产生既视感。

此外，游戏发售半年之后的04年8月的COMIKE上发布了一款名为『麻雀くれいどるそんぐ ～雀荘oasisへようこそ！～』的FANDISC游戏，正如其名，是一个以原作为主题麻将游戏。







魔法とHのカンケイ
ついんどみる

原画：葉賀ユイ
剧本：木之本みけ
发售时间：2004年11月26日

主人公就读的是一所兴盛魔法研究的“普通学园”，而他在其中的学生会担任书记一职。第三学期开始后，学生会长突然向主人公提出一个要求，要他完成一项研究报告，这项研究的主题竟然是“魔法与性的关系”。无奈之下为了完成工作的主人公只好叫来了与他关系亲近的三位女孩……



如果说前作虽然因为种种缺点，最终没能像处女作一样引起大范围的关注，但好歹还是维持了部分喜好该公司作风的玩家，那么从本作『魔法とHのカンケイ。』开始到下一作『ちょっと素直にどんぶり感情』为止的期间里，风车社与其说是在优缺点上出了问题，不如说纯粹在由非主力成员去摸索一条低投入高回报的路线。

本作剧本大概想要表现的是这样一个过程：为了完成课题而找女孩子商量，并发生了关系。其后在“这样下去真的好吗”的疑惑中选择了自己的真爱。这并不是不能理解，但是游戏的表现却不易让人接受。除了主人公面对问题时反复扭捏，非常影响兴致之外，更多的原因还在三位女主角身上。本作人设是由『remel』的原画师之一的葉賀ユイ担任，从画面上并看

不出问题，官方公开的设定也显得极为普通：积极乐观的青梅竹马，感情波动大的傲娇，温柔认真的大小姐——但是，在游戏中玩家会发现这些没有啪啪啪经验的纯情少女们其实个个都带有独特的性癖。或许这对一款拔系来说并不算特别的设定，但是对以萌系扎根的风车社来说，这种作风有违公司本身的形象和FANS的期待。

“由H引发的I（爱）”，“HCG超过总数85%以上”，“搭载各种形式丰富的H”……完全放弃故事性，将工口要素放在首位的本作从结论上说已经无法在称之为“剧本薄弱的萌系”，只能当做“有点半桶水剧本的拔系”来看待，特别是如果看中魔法学园这样的背景而来，必然会有踩雷的感觉——当然，更多的纯爱系玩家看到这标题就会退步三舍。如今如果我们还会留意这部作品，或许就是因为由Elements Garden担纲的音乐了吧。















ちょっと素直にどんぶり感情 ついんどみ♀

原画：啼兎☆（なきうさ）
剧本：武藤礼恵、でぇすて、木之本みけ、賀崎准、いこもといさや
发售日期：2005年08月26日

独居在外的主人公武藤正太郎与公寓的房东神代家——寡妇神代珠美及她的两个双胞胎女儿犹如一家人一般生活在一起。就在圣诞节前的一个月，正太郎的青梅竹马牧村みのり突然到来，称自己是送给正太郎的圣诞礼物，与神代家展开了正太郎争夺战，随后みのり的妹妹琴音为了夺回姐姐也掺和了进来……正太郎的命运究竟将会怎样呢？

风车社看标题知内容的第二弹。剧本虽然有五位写手参与，但基本都是只写过拔系的人，于是本作的成品也就可想而知。不过这次风车社不再用纯爱来打掩护，在GETCHU网站上直接挂出“萌＋拔”的招牌。作品中的女主角的确是个性十足，譬如把妹妹当做啪啪啪试验台的青梅竹马，百合属性的傲娇妹妹，以及性格相对的双子LOLI……不过作为重视角色的游戏，有似于无的剧本对她们的塑造并不成功。倒是身为一对双胞胎之母的寡妇，却长着一副LOLI身材和娃娃脸的神代珠美。尽管现在这种合法LOLI已经屡见不鲜，但在当时还是萌倒了不少阿宅。

由于前作得到“工口量虽然不少但形式单一”这样的评价，继续走拔系路线的本作就在形式上玩了各种花样，甚至把这一点写进了标题：どんぶり变换成汉字即是“丼”字，在这款作品中我们可以看到姊妹丼、双子丼、親子丼等等丰富的场景，结局也种类繁多，这一点也成为本作最引人注目的部分。



はぴねす！
うぃんどみる

原画：こ～ちゃ、葉賀ユイ（SD原画）
剧本：セロリ、ちゃとら、彩火、渡辺景
发售日：2005年10月21日

平凡主人公小日向雄真由于儿时的经历而放弃了魔法之路，现与义妹一起就读于学校的"普通科"。随着学校魔法科校舍的爆炸事件的发生，普通科和魔法科的学生们必须重组成新的班级，由此，雄真结识了学校首屈一指的"魔法科"优等生神坂春姬及多位魔法科的美少女，并在不知不觉中被卷入沉睡于学院地下的魔法秘宝的争夺战……

04年『くれいどるそんぐ』发售数月之后，风车社内部就确立了一个独立的新作企划，其他社员和外注成员在制作另外两部以拔为卖点的低成本作品的同时，以画师こ～ちゃ为中心的核心成员则倾尽全力在打造它。于是，在品牌创建的第五年，前作『ちょっと素直にどんぶり感情』发售仅两个月之后，风车社终于迎来了这一部令公司扬眉吐气的作品——『はぴねす！』。

除开制作精良和画面华丽不说，融合了魔法少女，青春学园，纯爱等各种轻口味玩家偏爱元素的本作选择的是极端王道的路线。从设定上来看，这款作品最大的特色便是"平凡"二字。平凡的主人公，随处可见的的女孩子们，就连魔法世界的设定也是极为常见的，就连作品的主题也是如此。被冠以"幸福"为名的本作，的确表现出了"所有人的幸福"这样一个大规模的主题。不论前期轻松明快的日常，还是后期牵扯到秘宝问题和隐藏在人物背后的纠葛，故事中都没有绝对的恶人存在，即使站在敌对方的角色，最终也会在主人公和少女们的努力下得到幸福和宽慰——这也是风车社作品的统一作风。尽管故事一如既往的都合，但作品营造出的温柔的世界却是值得品味的。

在人物方面，官方在对四位女主角进行宣传时展示出了大手笔，分别请了四个不同的制作团队制作了4则不同风格的PV，给人留下深刻的印象。而四位剧本写手笔力虽然不算出色，却极力完善了自己笔下的人物和故事。就算玩家看到设定没有什么感觉，但围绕人物展开的故事却能一步步引出人物的魅力，这对风车社来说实属一大进步。



不过，说起『はぴねす！』最不该忽视的是始终没有离开观众的视线，并在后来引发了伪娘风暴的角色——渡良濑准。"他"拥有百分之百的男性身体，百分之百的女性内心，而且本人对自己的性别有清晰的认识，并对男主角雄真怀有极其暧昧的感情，时而表现出恋爱之情，时而以亲友的身份鼓励雄真……作为一个配角，准深得阿宅们的喜爱，并很快成为作品的标志角色，甚至有人认为本作存在意义很大程度上就是创造出了准这个人物。

游戏发售一年之后，官方顺水推舟地发售了Fandisc『はぴねす！ りらっくす』。本篇制作时考虑到游戏中的气氛等问题，エロ戏的分量虽然不少，但却没有太出格的表现，连历来惯例的3P都舍弃了。而Fandisc不但做出补偿，还特意让玩家可以去推到作中的所的女性角色，包括主人公的老娘……当然，这FANDISC对很多阿宅来说最大的意义还是在于可以对准下手，而且官方还贴心地准备了男性版和女性版两种任凭选择……－_lll

尽管『はぴねす！』从剧本角度来看依然经不起推敲，但是至少不会给塑造人物拖后腿了。而且故事拒绝沉重，坚持轻松简单的风格也深得普通玩家喜爱。最终游戏本篇卖出3.5W份，挤入了年度排名前十，Fandisc也卖出3W份的好成绩，不但如此，详细的相关周边同样大受欢迎，音乐CD，广播剧，漫画等等层出不穷，并在2006年实现了动画化。可以说，通过本作，风车社也终于为更多玩家所知，顺利走进了中坚萌系厂商之列。


Paell

ツナガル★バングル うぃんどみる

原画：嘀兎☆（なきうさ）、犬洞あん、成瀬未
剧本：セロり、高嶋栄二、保住圭、木之本みけ
发售日：2007年10月26日

这是一个充满各种奇妙元素的幻想世界。故事的舞台是由大魔法使建造的海港城市和泉崎。喜欢探险的主人公一如既往地在以豪华客轮为校舍的校园里探险时，结识了与自己志趣相投的转校生少女一之濑悠夏。两人决定一同探险之后又将数位友人卷入其中，开始启动魔法装饰去挑战各种探宝活动……

风车社第六部完全新作仍然是一部含有魔法元素的幻想故事，只不过与『はぴねす！』不同，本作学园要素并不算多，更主要的是“探险”二字。故事前期主人公会和几位同伴会反复克服各种难题，不断在各处探险，气氛极度欢乐明快；后期便讲在寻宝过程中与女主角们渐渐靠近，并顺势遭遇各类骚动，尽管会出现少量严肃和深沉的话题，但故事基调还是很轻松的。女主角的属性分布大概是天然娘、幼驯染、小恶魔、傲娇后辈、女仆，并没有太突出的人物。

仅仅这么看，或许各位会觉得这似乎也是一部极为王道的萌系作品，但实际上不是这样的：主人公和第一女主角悠夏的存在，足以粉碎风车社过去作品中注重的那温馨而平和的气息。他们俩从一开始就维持着极高的兴致，仿佛内心随时处在兴奋状态，面对各种问题几乎不动脑思考就知道猪突猛进。一般来说，塑造一个人物，在特定的场合的确需要他心潮澎湃地面对问题，解决问题，这是故事创造高潮的需要；一个作品，特别是GALGAME中往往也会需要一个不论何时始终在劲头上，反复丢脸+卖傻的男配角，这是调节气氛的需要。可是当玩家扮演的主人公通篇都HIGH-TENSION的话，究竟又多少人吃得消呢？因此，是否接受本作的最关键一点，便是能不能适应男女主角这种孩子气，这种无节制的“高潮”。若能，那看着他们一路狂奔到底，最终漂亮地解决了难题，甚至会产生一种爽快感。若不能跟上他们的步调，那便会感觉这部作品烦躁无比，有人还评价说“看着连我都觉得丢脸”（笑）。当然，这部作品本意或许是想表达角色们在勇往直前的过程中寻找到重要的东西这一过程，毕竟幼稚和冲动也正是属于青春的特权。

另一方面，由于主人公性质的改变，在以前作品中常见的平稳而甜蜜的恋爱场景，也随之变化为无可救药的“バカップル”演出。在



这一点上，也因为玩家是否能够接受的差异，决定了作品的评价上的分歧。因此，总的来说这是一部非常挑人的作品，而这种极端的作风还是得到了不少玩家的赞同，风车社也得以在一年之后推出了Fandisc『ツナバン▽らぶみくす』，这不用说更是将HIGH-TENSION和バカップル继续放大的作品，没有挺过本篇的人还是早点洗洗睡了吧。





原画：こ～ちゃ
剧本：サイトウケンジ、ちゃとら、木之本みけ
发售日：2009年1月30日



舞台是被称为世界宝物库的美丽都市艾露塔利亚（エルタリア），都市里举行的一年一度的收获祭上，主人公莱斯塔（レスター）与公会Oasis的同伴们一起观赏了久违的流星雨。在一颗从天而降的流星的引导下，众人人邂逅了一位特殊的机械人偶米奈特（ミネット），并因此渐渐踏入预料之外的冒险当中。

『はぴねす！』上市4年之后，风车社运用当年相同的模式，以ういんどみる oasis的名义推出了这部近年萌系GALGAME的代表作品，『祝福のカンパネラ』。不但创作经历如出一辙——由こ～ちゃ操刀原画，同样酝酿了很长时间，同样由多位经验丰富的萌系写手担纲；连宣传营销方式也是一模一样的——为了四位女主角分别制作PV，强调角色魅力；面向一般用户大力宣传，角色歌CD与游戏同期发行等等。从市场反响来看该作不但完全复制了『はぴねす！』的成功，甚至还有超越，而从作品的角度来看，我们可以这么说：在制作者们的精心修葺下，这是当时风车社作品中缺点最少的一作，更是能够完全代表风车社风格的作品，而风车社也通过本作成为深得萌系爱好者信赖的品牌之一。

在故事和人物方面，本作继续创造着一个温馨的世界。尽管背景强调了一个剑与魔法，但那却是一个没有血和死亡气息的世界。故事没有过于阴暗的展开，人物没有过分的纠结，通情达理的同伴们总是在为着更好的目标携手努力。而说到人物，用一句话形容：大家都是好人——还不够，大家都是大好人。而对作品影响最大的，既不是身为故事核心的LOLI米奈特，也不是与主人公走得最近的金发大小姐卡丽娜（カリーナ），更不是其他人，正是主人公莱斯塔本人。简单的说，他是个不论外表，内在品格还是实力上，都非常完美的家伙。我在前文中曾经提到过，以往的风车社游戏里妹子们也总是会无条件地喜欢上在男主角，而在本作，这一点更达到了顶峰。在犹如超人一般的莱斯塔面前，几乎所有女性角色从故事一开始好感度就已经破表了，于是游戏的日常便充满了前所未有的甜蜜又幸福的气氛。对于喜欢通过游戏放松心情缓解压力的人来说，本作的内容的确能起到恰到好处的作用，但却不能否认这样的故事缺乏激情，这样的人物缺少真实感。

类似RPG的角色和故事设定是本作的特色之一：所属同一公会的同伴在战斗和生活中都能体现出职业特征，相互之间的照应和交流要数看点之一。剧情则是通过接受不同的任务，逐一解决问题才能继续展开——当然，这实际上就是通过选择任务的方式选择分支剧情而已。此外，作品中还有RPG感觉的"战斗"存在，战斗中玩家必须选择正确的对应方法，否则就会战败，并重头来过。只不过这部分制作得并不出彩，紧张感和热血程度都没有达到足够的效果，对于大多玩家来说是显得"可有可无"、"意义不明"的并不算成功的设计。

在TV动画于2010年七月至九月间播放完毕后，游戏的FANDISC『祝祭のカンパネラ！』快马加鞭地于同年10月29日发售。与往常一样，这张FANSDISC中玩家可以推倒在本篇里就虎视眈眈已久的女配角们，可本次特殊在于，为了不破坏主人公五好青年的完美设定，所有故事都是认认真真地表现出来，而没有采取以往的荒诞展开。




リトス、それ
ばばむさいよ～。
生き返りますわい。



色に出でにけり わが恋は
ういんどみる

原画：こ～ちゃ、鳴海ゆう
剧本：平内太兵衛、新城舞、八木れんたろー、凪小石
发售日：2010年4月29日



身为神社继承人的主人公神木悠人原本就读的是一所普通的学校，这所学校却被贵族女子校岭鸣馆学园吞并了。一日当悠人正与青梅竹马的铃枝小町一同回家之时，却被一个素未蒙面的女仆要求担当两位大小姐决斗的见证人。然而在真剑决斗中，悠人却意外地与两人其中之一的天城梨樱嘴对嘴亲到一起。由此为契机，悠人和梨樱开始奇妙的同居生活……

本作虽然有こ～ちゃ参与人设，但并非由他亲自策划，因此是以原品牌"ういんどみる"的名义发布的。除了こ～ちゃ，风车社这次还找到了曾为『11eyes』系列作画的鳴海氏参与，画师的投入毫不马虎，可是担任剧本主笔的平内太兵衛却是为另一家萌系厂商睡衣社（ぱじゃまソフト）打下手的家伙，并不靠谱。即便如此，由于公司前几部作品的安定品质，和こ～ちゃ的品牌效应，很多FANS义无反顾地选择了相信风车社，可结果几乎所有人都狠狠地踩中一颗巨雷。

游戏的标题出自平兼盛的一首短歌，原句为"忍ぶれど 色に出でにけり わが恋は 物や思ふと 人の問ふまで"，其表现的是藏不住爱慕之情的羞涩感情。但是官方有意将"色に出でにけり わが恋は"截取出来，意思就变成——我的恋爱就写在脸上啊！ -_-|||从这股气势和初期宣传时留给玩家的印象来看，风车社想要制作的是一款纯爱主题的"バカゲー"（蠢蛋游戏？）。而所谓バカゲー是通过奇妙的演出和超脱常规的表现，有意识地留给人可笑的印象来吸引玩家的游戏，是与泣きゲー，萌えゲー等并列的一种分类，同时也是很容易与クソゲー（垃圾游戏）混为一谈的一类。就算马鹿，也要马鹿得有理由有内容才算是合格的バカゲー，否则就只能得到クソゲー的骂名——遗憾地是，本作『色に出でにけり わが恋は』属于后者。

前面介绍『ツナガル★バングル』时说到由于主人公性格表现的特殊，游戏不易被人接受，而本作的主人公则变本加厉，不但头脑简单，而且还是个台词粗俗无比，见面就会对身边女主角做出骚扰的变态。因为他主导着故事的发展，其他本应该很正常很普通的女主角们也随之崩坏。不论是原本正气凌然的西洋剑士风的天城梨桜，还是看似老实的大河剑客风的天城桔梗，都会在遭遇到他之后逐渐沦落成变态。至于故事更胡搞到了被称为荒诞剧都会觉得很荒诞的程度。就说游戏中最正经的人物，第三位女主角——青梅竹马的巨乳角色铃枝小町。在游戏中她表示自己喜欢主人公是因为他不会总是注意她的胸部，然而，其后一个游泳池场景里主人公见了她的泳装却兴奋得忘乎所以，连呼"巨乳"不止，令她大受打击而休克……这究竟是男主角没正眼看女主角，还是女主角实在傻到家了呢？这只能说是将搞笑放在首位而无视其他一切要素的结果。

虽然画面和制作都无可挑剔，音乐也可圈可点，但是，剧本空洞无物，各种设定完全被当做摆设，人物不存在个性只存在变态性，再加上游戏中设置了超过三位数的大量无意义选项，让人烦闷不已……这款金絮其外败絮其中的典型作，毫无悬念地在2010年2CH"クソゲー大赏"中拔得头筹。然而尽管内容如此不堪，游戏本身销量却并不低，这是因为玩家们事先并不知道作品的真相。不论杂志介绍还是官方体验版都巧妙地隐蔽了游戏中荒诞的部分，这，无疑是厂商对玩家的一次严重欺骗。不但玩家愤怒，就连业内人士似乎也对本作表示不耻：首先是原本担任天城桔梗的CV佐本二厘在游戏发售前突然宣布因为"身体不适"而降板，有传言称是佐本及其事务所对作品的表示不满而主动要求退席。接下来，在游戏发售的6天前游戏就已经在网络上偷跑。偷跑本乃业界常事，可偷跑6天就不是一般人能做得到的了。其后风车社郑重在官网宣言要联合警方追查本事件也加强了"业内人士所为"的气息。

不论如何，这款『色に出でにけり わが恋は』让风车社元气大伤，而正是因为官方正视了这次失败，才会投入120%的心力去开发现在被称为杰作的『HHG』。当然，这也并不能抹去他们曾背叛了无数玩家和FANS的，铁一般的事实。



结束语

ういんどみる作为一个发足与本世纪初的美少女游戏品牌，从结成至今已经走过了10年历史。这十年中，他们有过成功有过辉煌，也有过失败有过挫折。他们经过包括FANDISC在内超过10款纯萌系作品的磨练，在萌系GALGAME品牌中已经树立了一定地位，而更让人感到可喜的是其最新作『HHG』还让我们看到他们作为游戏制作者不安于现状，懂得汲取经验教训，努力实现自我突破的积极的一面，对于这样的公司，我们有什么理由不去支持呢？▲









主创
使徒子

漫画
林大B / 使徒子

脚本
叫兽小星 / 里八神 / 马伯庸 / 使徒子

海报绘制
Archlich

纸袋绘制
LIN+

杂务
紫夏

被黑叔叔[11]
孙渣

网络通贩
紫夏

http://shop67582592.taobao.com/



FORUM GIRL PROJECT
坛娘计划F91
坛娘计划公式设定集

原案：使徒子
绘制：X-仔 / 菲子 / 紫夏

機動戰士聯盟
MOBILE SUIT LEAGUE



東方幻華録 VOL.1

CHRINICLE OF TOUHOU ILLUSIVE SINTER

人气同人作者PICO的东方主题插图本
收录2010年末到2011年夏的作品

绘制
PICO

主催/排版/设计
紫夏

日文翻译
A.1

英文翻译
最后の使徒

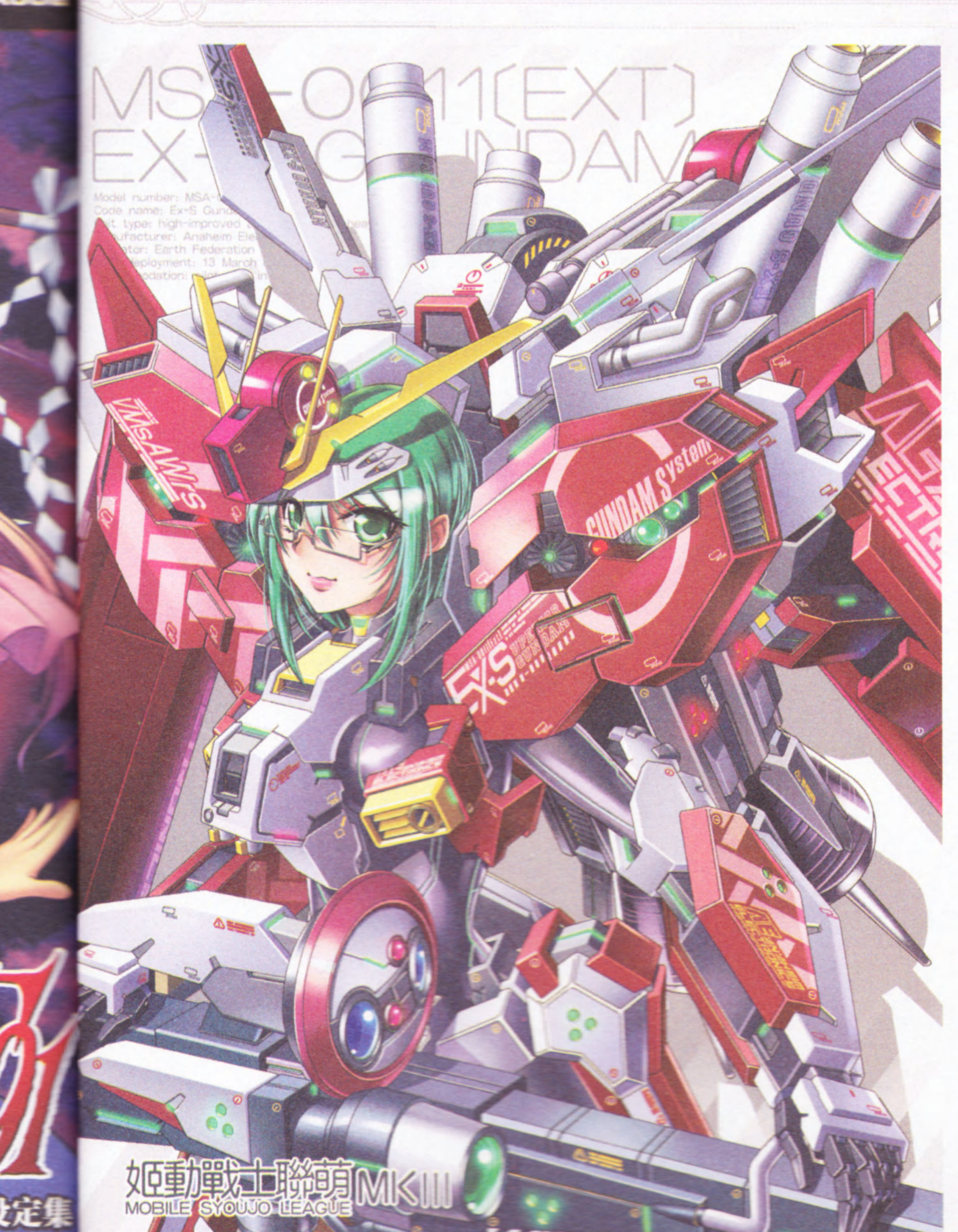
印务
三三

现场贩售
A.1　ASER　DRAGONZOMBIE　FW190D
TRUNKS　YY　明镜止水　紫夏　最后の使徒

网络贩售
紫夏
http://shop67582592.taobao.com



机動戰士聯盟
MOBILE SUIT LEAGUE



姫動戰士聯萌 MKIII

MOBILE SYOUJO LEAGUE

机动战士联盟第三本机娘本
这次是绘师xxzshlg和影の忍的双人本

绘制
xxzshlg　影の忍

主催/排版/设计
紫夏

日文翻译
A.1

英文翻译
最后の使徒

印务
三三

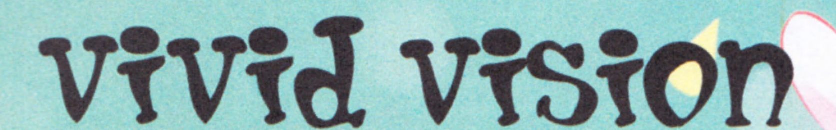
现场贩售
A.1　ASER　DRAGONZOMBIE　FW190D
TRUNKS　YY　明镜止水　紫夏　最后の使徒

网络贩售
紫夏
http://shop67582592.taobao.com



機動戰士聯盟
MOBILE SUIT LEAGUE


出品：绘图⑨课
主催/排版：伪音姬XSK
彩插：白银天狼星、猫斯拉、SOLA、RIYUN
林大B、八才、囧草、MOXMOD、弓弦
帕帕雅、菊勺、无敌的螃蟹、风间、战、
SOLA7764、ScarWoods、KANGE、Altoris
云一、柴浪改、无言君、佐又、两卡车、
阿布、U.N蛇、神威、Haruhi、800万的米库名紫
小喵、伪音姬XSK
四格：猫娘茉莉、林大B、ScarWoods
协力：bilibili.tv
宣传PV：平安夜的噩梦
绘图⑨课
SOLA
bilibili主题刊《某科学的超忐忑少女》
微博：http://weibo.com/nnlsama
淘宝：http://shop34244143.taobao.com/



VOCALOID

幻想艳歌



STAFF

本子名：《vivid vision 幻想艳歌》

策划：紫/受橙

主催：紫

排版：紫

2011年7月底8月初 首发

简装版：大纸袋+本子50RMB

70RMB豪华版：大纸袋+本子+海报+海报筒+文件夹

参展地区

北京
上海
广州
成都
台湾
南京
武汉
南宁

绘师：百合重工/叉鸡饭/cocane/jueSnow/坑/LUKO/林大逼
MoxMod /萌菌/猫耳抱枕/秋star/腔子/Rosic/Sbwsg
SXBZERO/溯 /五十六团座/丸米虾/熊猫印象/希罗月
鱼子/佐又

博客:http://blog.sina.com.cn/fromover

微博:http://weibo.com/fromover

淘宝网店：http://xixiong.taobao.com

预定QQ：835343296（袭胸娘）

预定邮箱:835343296@qq.com



28X37CM 大纸袋



21X29CM 40P绘本



42X57CM 大海报2张



60cm长 海报筒



PVC A4文件夹


从动漫到GALGAME，从同人到VOCALOID，从资讯评论到文化研究，打造最全方位的宅音乐享
二次元音乐
Two Dimensions S
蓄力已久的八月号
超强势出击！！
封面绘师：佐又
勿忘口号——
「我们不只是资源盘！」
此情可待！
纪念河井英里逝世三周年
揭露著名唱作人的歌唱与人生历程
众望所归！
Vocaloid家族的金色旋风
镜音双子完全解析
再振雄风！
日系RPG黄金年代的美国西部风情
回顾荒野兵器系列的渡鸟之音
出类拔萃！
从星际牛仔到椎名林檎，从东方到V家
国人乐师点评日系经典的爵士乐
望穿秋水！
Alstroemeria Records彻底剖析
附带本刊独家专访
此外还有V家调教基础教程，茶太，Jubeat……
前所未有的华丽内容，绝对不可以错过的二次元音乐文化盛宴
本期二次元音乐将突破天际！

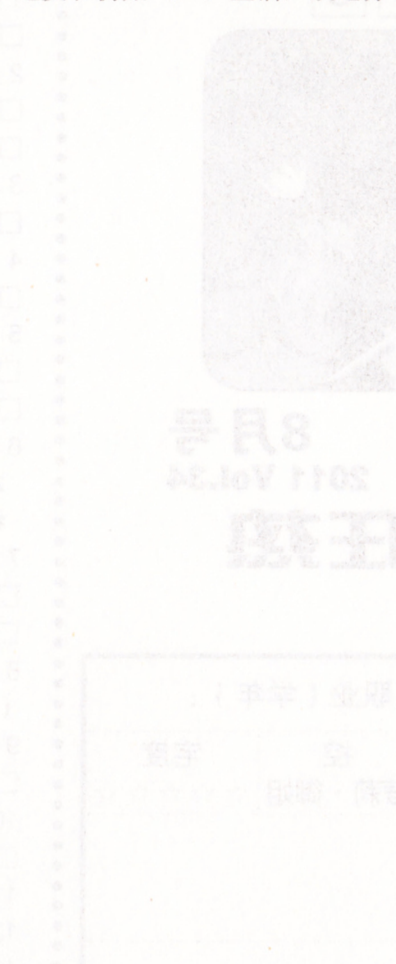


…后故事、剧情研究、设定考据、业界情报、深度分析……打造高端动漫文化研究志
双月刊 9月上旬上市
二次元研究
Two Dimensions Research
（暂定名）
最专业的动画×漫画点评
最资深的国内外写作阵容
最奢华的精致典藏版包装
探究幕后制作的种种奥秘
带你去往动画×漫画最前线
探讨日本动画业界各种怪现状
深入钻研秋叶原萌文化的内部
剖析价值两兆日元的产业构造
封面作者：sola（Fs-Project&音乐盒）


Galgame Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2011
某科学的超忐忑少女
Bili・Bili
ISBN 7-89471-403-9
9 787894 714039

二次元狂热 8月号（Vol.34）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）



北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1 0 0 0 8 6



8月号

2011 Vol.34

二次元狂热

读者调查函

姓名		女·男	职业（学年）：	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □外焦里嫩 □人形新评 □本期特辑

□萌绘师 □东方专区 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　　　　　　　　　　　　）

13 对于二次元狂热增刊内容的期望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）